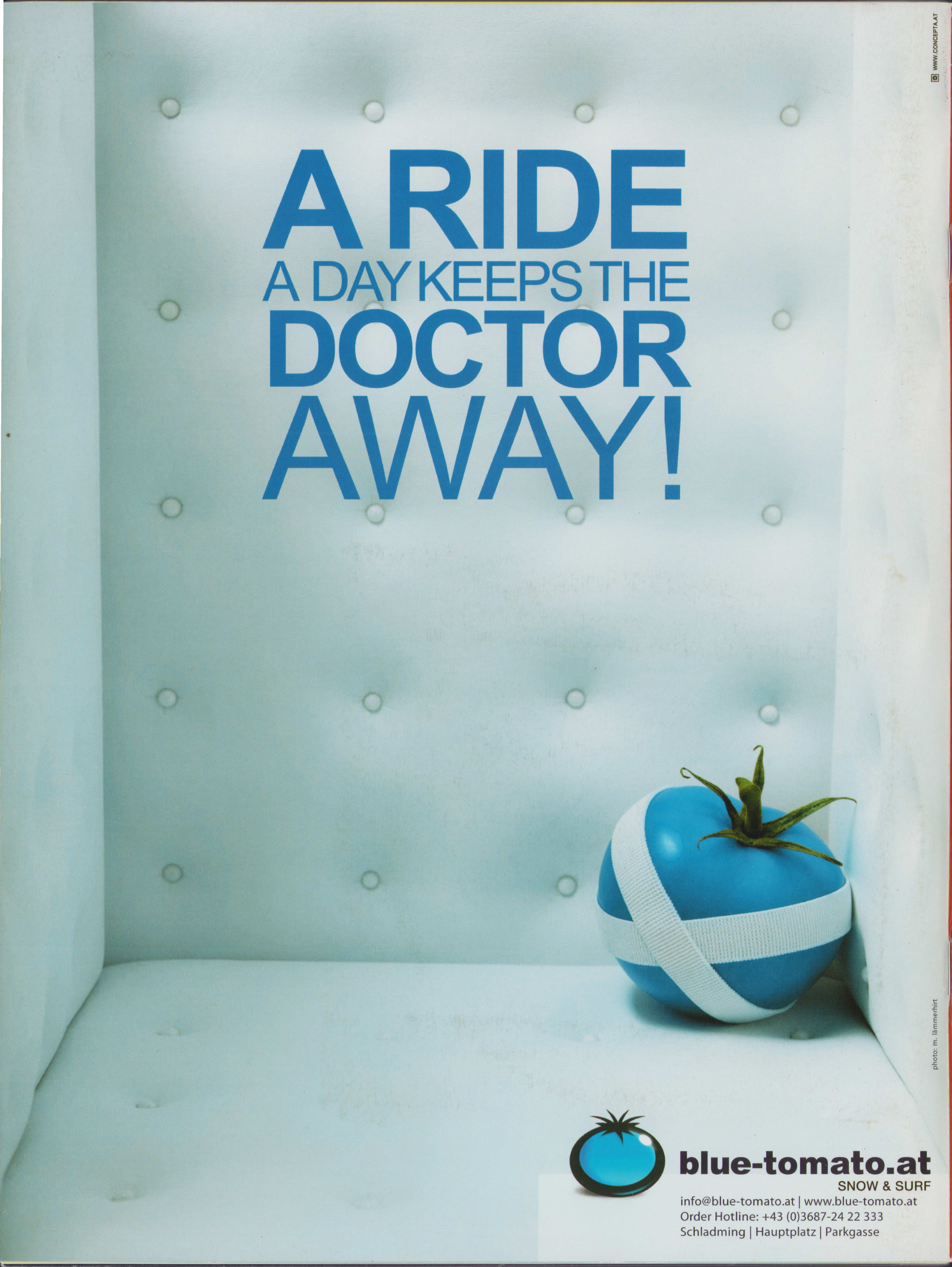


resident

drum'n'bass magazin

AUSGABE 06

JÄNNER 2007
AUT/GER:
EUR 3,50
www.resident.at

INKLUSIVE CD
MIX BY SANTORIN

RAIDEN
ANDY C
VJs IN BERLIN
DNB IN GAMES
FLYING FORTRESS

INTERVIEWS | PLATTENREVIEWS | TECHNIK | VJS | CREWS | STREET ART

dynamic
records

esterhazygasse 32. 1060 wien
fon ++43 1 585 46 08
mobil ++43 (0) 699 10 808 303
dynamic@chello.at

drum n bass
hardtechno
battle | breaks
techno
schranz
hiphop
hardcore | gabber
ragga jungle
reggae
breakbeat | garage | grime
electronics

dvd
cd
vinyl
magazine
slipmats
t-shirts
dj-zubehör

fresh vinyl everyday
www.dynamicrecords.at

Auf ein Neues, liebe residents!

„Kommt ein Vogerl geflogen, setzt sich nieder, auf dein' Schuh… Hat ein Magazin im Schnabel, von resident ein Gruß…"
Mit diesem und anderen Hilfsmittel versuche ich, den ohnehin kurz andauernden Winter zum gedanklichen Frühling werden zu lassen und teile dies mit euch, unter- und verkühle Leser. Was die anderen Hilfsmittelchen sind, könnt ihr euch vermutlich schon denken: Zum Ersten wird euch unser bad Coverboy Panacea (wort-) kräftig einheizen, wie er es auch kürzlich im Dezember 2006 musikalisch B2B mit Raiden, der auch hier vertreten ist, im Zuge der Therapy Sessions getan hat. Neben diesem Gustostückerl haben sich noch andere Artists zu Wort gemeldet, um euch in ihre Welt einzuführen. Klute, der resident mit einem genialen Set auf der letzten resident-Party alles Gute zum Geburtstag gewunschen hat, plaudert genauso aus dem Nähkästchen wie Electrosoul System, die verspielte Spielwiese, DJ G-I-S und viele mehr. Auch Nu:Tone und Logistics haben wir getroffen – sie erzählen über die individuellen aber trotzdem verwandten Werdegänge als Brüder. Ed Rush haben wir ob seines neuen Albums genauso vors Mikro bekommen wie Andy C, der, neben Stermann und Grissemann, im Warehouse St. Pölten auf der Bühne stand.
Dank 4youreye könnt ihr diesmal einen Blick ins für VJs interessante Berlin werfen, auch ein Ausflug in die Welt der Computerspiele ist organisiert. Vom technischen Standpunkt her hat sich The Green Man diesmal für das Thema Computer/Vinyl-DJing entschieden und wird u.a. Serato Scratch Live und. M-Audio Conectiv (Torq) testen. Basstikal beendet seine Produktion mit der Feinarbeit an einzelnen Sounds, dem finalen Abmischen und dem Erstellen eines Premasters und entlässt euch ins Probieren und Testen eines eigenen Tracks.
In den News am Beginn des Heftes findet ihr einen neuen Comic von Monsta und die Fortsetzung des Board Raids von Intoxicated. Hemmungslose Lachschübe zum warm werden sind also auch garantiert. Auch was Neues haben wir zu bieten: Es werden in jeder Ausgabe jeweils vier „Newcomer" vorgestellt, die allerdings schon in einiger Munde sind. Diesmal mit dabei: Dementia, Camo, Donnie Dubson und Cruel Culture.
Für die Streetart-Fans unter euch hat Flying Fortress ein Poster gestaltet, das ihr gleich neben das von Busk hängen könnt.
Doch genug vom Content, lesen könnt ihr ja doch selbst… Neben den großen Release-Partys wird resident nun auch Clubnights veranstalten, die in einer extravaganten Location ihre Gäste zum Schwitzen bringen wird – der roten Bar des Wiener Volkstheaters. Die erste Party hat schon statt gefunden, diesmal mit N.Phect & Dizplay, die für diese Location passend ein extraordinäres Set zum Besten gegeben haben.
Nebenbei erwähnt gibt es nach wie vor die Möglichkeit, resident vierteljährlich und ohne vom Winter hervorgerufene Kälteschübe ertragen zu müssen, online zu bestellen. Auf www.resident.at/abo könnt ihr das Heft simpel und einfach ordern und schon seid ihr in unserer Welt!
Da ich euch jetzt genug erzählt habe switche ich nun in the dark side of life zu Panacea… Ich kann euch nur das selbe empfehlen also…
READ THE BEAT

INHALT

News, Comic, Board Raid 04
Newcomer 07
Concept & Schnek 11
Coverstory: The Panacea 12
Raiden 16
MC Lowqui / Nu:Tone & Logistics 18
Andy C 20
Ed Rush 22
Die Spielwiese 24
Klute / Labelcheck Santorin 26
Electrosoul System / DJ G-I-S 28
Flying Fortress 30
Crews 34
VJ-Check Berlin 36
VJ- & TechNews 38
MP3 DJing 40
Melodyne / DnB in Games 42
Producing with… Bass Tikal 44
Eventreviews 49
Dubstep 56
Plattenreviews / Top 10 58

Medieninhaber:
Verein Resident
Dapontegasse 11/12, A-1030 Wien
Fax: 0043-1/9412108
office@resident.at
www.resident.at
media.resident.at
myspace.com/resident_magazine
feedback@resident.at oder
vorname.nachname@resident.at
UID: ATU 61853701
Vereinsorgane:
Obmann: Nicolaus Klinger
Obmann-Stv.: Andreas Klinger
Kassier: Daniel Mayr
Schriftführerin: Michaela Holy
Herausgeber:
Andreas Klinger
Nicolaus Klinger
Hersteller:
Salzburger Druckerei, 5020 Salzburg
(www.salzburger-druckerei.at)
Redaktion:
Michaela Holy, Chefredaktion
Barbara Weaner (BW)
Mathias Hanf (MH)
Alexander Dechant (INT)
Nick Kirschbaum (MrK)
Nicolaus Klinger
Gregor Huber (ego)
Stefan Genser
Eva Bischof-Herlbauer
Julian Ausserhofer
Manuel Kostka
Heiner Kruse
Rasselbande
Alexander Tur
Thomas Adamski
Sebastian Veronesi (S.V.)
Dominic Pfisterer
Robert Milunovic
Christian Stehle
David Haubeck (DH)
Sebastian Wolters
Patrick Vollmari
Christian Hillemeyer
Katharina Wüstenhagen
Pia Moser
André Bajorat
Bianca Martschitsch
Torsten Bergler (TB)
Dirk Weidlich (sy)
Fotoredaktion:
fotoredaktion@resident.at
Coverfoto:
Daniel K. Gebhart / fotografisch.at
Lektorat:
Michaela Holy
Michael Marth
Marketing, PR & Events:
Nicolaus Klinger
Andreas Klinger
Finanzen:
Daniel Mayr
Vertrieb:
Nicolaus Klinger
Grafik & Layout:
Sebastian Gallnbrunner
Gilbert Wedam
(www.little-room.net)
Manuel Renneiss
(www.squareonevienna.com)
BUSK
(www.cmod.at)
Anzeigen:
Andreas Klinger
Christopher Wittine
Karin Kowanitsch

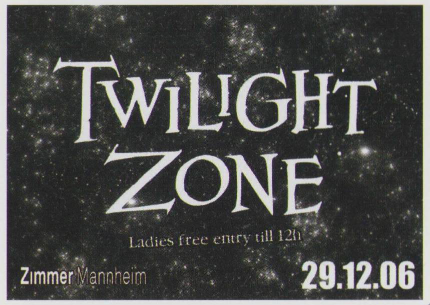
DNB NEWS

words by Alexander Tur

Phace - Psycho - Subtitles LP 003
Florian Harres und Nicolas Ruoff aka Phace sind mit die bekanntesten und international erfolgreichsten deutschen Produzenten, was Neurofunk angeht. Sie haben schon viel Erfolg auf TeeBees Label Subtitles feiern können. Momentan befinden sich die beiden Künstler wieder im Studio und tüfteln an einem neuen Meisterwerk, das Mitte Februar 2007 den Weg von der Schmiede in die Verkaufsregale antreten soll. Es handelt sich dabei um das neue Album, das als 3. LP auf Subtitles erscheinen wird. Das Album wird ausschließlich aus Eigenkompositionen bestehen, bis auf zwei Features mit Noisia. Es wird sowohl eine CD als auch eine Vinyl Version geben, die sich lediglich darin unterscheiden werden, dass die CD-Version zwei non-DnB Tracks als Intro und Outro mehr enthalten wird.
Als Vorgeschmack findet am 19.1.2007 die offizielle Release Party zum Album in Mannheim statt. Mehr zu dem Album erfahrt ihr unter:
http://www.myspace.com/phacepunks

Bassheadz.org
Wer aus dem Raum Ulm kommt, dem wird die Internetadresse sicherlich ein Begriff sein, denn die deutsch-österreichische Crew hat schon einige Veranstaltungen organisiert, die vielen Partygängern mit Sicherheit in Erinnerung geblieben sind. Nun hat die Crew aber endlich entschlossen, ihre alte Seite zu überarbeiten und steht nun mit stets frischen, aktuellen News bereit. Sei es der neue Mix, der am 15. jedes Monats veröffentlicht wird, oder eine anstehende Party, wo die Bassheadz vertreten sind. All das findet ihr auf www.bassheadz.org. Dort können sich auch DJs für den kommenden Mix bewerben um der Welt zu zeigen, was sie drauf haben.

Get funky!
„Twilight Zone" heißt die neue Partyreihe in Mannheim, die sich ausschließlich mit der funkigen Sparte des Drum'n'Bass, nämlich mit Drumfunk, befasst. Am 29.12.2006 startete die Partyreihe, die von nun an 4 Mal jährlich stattfinden soll. Bei den Partys soll das Hauptaugenmerk auf die „Rootz" des Drum'n'Bass gelegt werden, die im Funkbereich der 60er und 70er liegen. Wann und wo die nächste Party steigt, erfahrt ihr unter www.nsf-music.com



100% digital...
...war bis vor kurzem das Motto des Onlinelabel „.shadybrain". Doch für das neue Jahr wollen die „.shadybrains" nun eine Stufe weiter gehen und stehen somit mit ihrem ersten Release in den Startlöchern, das Januar 2007 veröffentlicht werden soll. Auf dem ersten Release (SHB001) sind zwei „Neurofunker" der ersten Klasse vertreten, nämlich Misanthrop und Catacomb.
In der offiziellen Pressemitteilung des Labels wird versprochen, dass es nicht das erste und letzte Release aus dem Hause „.shadybrain" sein wird. Wer sich also auf dem Laufenden halten will, sollte sich schon mal die Seite www.shadybrain.net als Lesezeichen im Browser hinzufügen.

Destination 002 – 2 x 1 Vinyl zu verlosen
Zur Feier der 2. Veröffentlichung verlost das Hamburger Label „Destination Rec." zwei Exemplare des aktuellen Releases. Auf der aktuellen Nummer ist der Hamburger Produzent Rawtekk mit drei Tracks vertreten, die ihr gewinnen könnt! Alles, was ihr dafür tun müsst ist folgende Frage zu beantworten: „Was macht Rawtekk so besonders bei seinen Auftritten?"
Schickt die richtige Antwort an win@resident.at und mit ein wenig Glück gehört eine der zwei Vinyls schon bald euch! Für mehr Infos bezüglich des Hamburger Labels empfehlen wir euch, auf www.destination-recordings.com vorbei zu surfen.
Ein Review der Platte findet ihr bei den Plattenreviews.

Raw.full mixt für "FLEXschallplatten"
Nachdem „FLEXschallplatten" bereits zwei Sampler aus dem Bereich Rock / Indie (London Calling # 1) und Minimal, Elektro, Techhouse und Detroit (Crazy # 1) veröffentlicht hat, folgt auch schon die dritte CD in der Reihe. Als nächstes ist ein Sampler mit Tracks aus dem Bereich... na, wer kann es sich denken? Richtig, aus dem Bereich Drum'n'Bass geben. Die CD soll den Namen Beat it # 1 tragen und wird von keinem geringeren als Mr. Raw.full gemixt. So soll die eine Hälfte der Tracks aus bereits veröffentlichten und die andere Hälfte aus kommenden Releases bestehen. Das Tracklisting liest sich wie das Who is Who der internationalen Drum'n'Bass-Szene und reicht von Artists wie Logistics, Commix, D.kay bis hin zu Calyx & Teebee, Break und Artificial Intelligence. Dieselboy beschreibt sie als das Äquivalent zu Wein – „smooth, deep, sophisticated and very very tasty". Also holt sie euch oder klickt auf www.flex.at, um mehr zu erfahren.

New Beats from Beatalistics!
Nachdem sie bereits mit drei Vinyl-Auskopplungen angekündigt wurde, liegt sie nun endlich vor: Mit der CD "HiVitality – vital styles of drumnbass" präsentiert Beatalistics 17 exklusive und vorher unveröffentlichte Drum'n'Bass-Tunes, die von den DJs und Labelmachern Stadler&Waldorf entdeckt, ausgewählt und gemixt wurden. Neben Szenegrößen wie Loxy & Amaning oder Social Security presents Crisis Loan sowie deutschen Top-Producern wie Syncopix, Young Ax oder Giana Brotherz beinhaltet die CD auch die ersten Veröffentlichungen von viel versprechenden Newcomern wie Er.iC, Kareemo oder Cla:stix. Ob zu Hause oder für's Autoradio, als perfekter Ersatz für den verpassten Clubabend im Lieblings-Liquid-Club und zum Entdecken von versierten Können und neuen Talenten – die Möglichkeiten sind vielfältig. Releast wird die CD im Februar 2007.

Future-music.net Awards
Von Mitte November bis Mitte Dezember hattet ihr die Möglichkeit auf Future-Music.net eure Tops und Flops des Jahres 2006 zu wählen. Gevotet wurde online in 20 Kategorien (bester DJ, bester MC, bestes Label, beste Veröffentlichung, bester Club, bester Produzent, etc.). Zu gewinnen gab es natürlich auch wieder etwas, unter allen Teilnehmern wurden Mixer, Kopfhörer, Producing Hard- und Software, T-Shirts, Tapepacks, Magazin-Abos (natürlich auch vom Magazin eures Vertrauens), Gutscheine, Freikarten, Vinyl u.v.m. verlost.
Ein kleiner Auszug des Votings ist hier zu lesen, für umfangreiche Ergebnisse sucht bitte www.future-music.net auf.
Top 3 Producer national:
Phace (im Interview zu finden in Ausgabe 2!)
Syncopix
N.Phect & Dizplay (im Interview zu finden in Ausgabe 4!)
Top 3 Producer international:
Noisia (im Interview zu finden in Ausgabe 2!)
Pendulum
Logistics (siehe Feature in dieser Ausgabe!)
Bester DJ national: E.Decay (im Interview zu finden in Ausgabe 3)
Bester DJ international: Andy C (im Interview zu finden in dieser Ausgabe!)
Bester MC national: MC Sinista (im Interview zu finden in Ausgabe 1!)
Bester MC international: Eksman
Bester Track national: Bassface Sascha & Franksen – Wonderful World (Dance Rock)
Bester Track international: TC – Deep (D-Style)
Bestes Label national: Basswerk (siehe Mix-CD Ausgabe 5!)
Bestes Label international: Hospital

Unser Statement: Schade, dass Österreich noch nichts ähnliches auf die Beine gestellt hat...

4Hero zurück mit einem neuen Album

Trackdonalds
Trackdonalds ist ein neuer Onlineshop der anderen Art. So werden hier nicht nur öde Links verkauft, sondern versucht man das Hauptaugenmerk auf das Wohlbefinden des Käufers zu legen. Mit schönen kleinen Flash Animationen versucht man dem Besucher das Einkaufen so angenehm wie möglich zu gestalten. Aber nicht nur das Layout besticht durch Qualität. Die angebotenen Werke stehen der Qualität des Layouts in nichts nach. Bei www.trackdonalds.com kann man Tracks von Artists wie „Henree", „Chopper" und „Hiten" erweben.
Die Erföffnung des Shops soll mit einer Launchparty am 10.1.2007 im Robert Johnson in Frankfurt gefeiert werden.

4Hero zurück mit neuem Album
„Paly with the Changes" soll das kommende Album der Jungle-Legnden 4Hero auf „Milan Rec." heißen. Nach einer Abstinenz von sechs Jahren melden sich die beiden Engländer mit einem frischen, jedoch unverkennbaren Sound wieder. Es wird ein sehr souliges und vocallastiges Album werden, was es umso anspruchsvoller klingen lässt. Viele der Stimmen werden die meisten wieder erkennen, da es sich sowohl um alte Bekannte, als auch um neue, jedoch nicht minder bekannte Stimmen handelt. So spendiert zum Beispiel die Grammy-Award Gewinnerin Jody Watley ihre Stimme für den Track „Bed of Roses". Alles in allem ist es wohl eins der Meisterwerke des Jahres. Wer sich schon mal einen Überblick verschaffen möchte, sollte auf www.4hero.co.uk vorbeisurfen.

Friede, Freude, Eierkuchen
BreakBeat Kaos und Pendulum haben den Konflikt, der seit etwa einem Jahr gärt, nun „einvernehmlich gelöst", wie das Label auf Dogs on Acid bekannt gab. BreakBeat Kaos und die Gründer Adam Fenton und Dan Stein betonen, das kreative Talent Pendulums nach wie vor zu schätzen. Aus diesem Grund wird Pendulum demnächst wieder einen Plattenvertrag unterschreiben und im Frühjahr bzw. Sommer 2007 neuen Stuff raus bringen. Die Special Edition von „Hold your Colour" mit neuem Artwork und „Blood Sugar" werden erwartet. Mehr über die Tiefen und Untiefen von Foren findet ihr im Board Raid 2.0 von Intoxicated.

Producer Network Recordings
Producer Network ist bestimmt jedem ein Begriff, der sich über das Produzieren elektronischer Musik auch nur lediglich informieren wollte. Immer wieder wird auf dieses Portal verwiesen, dann wird Ihnen geholfen. Für Fragen aller Art hat so gut wie immer einer der dort aktiven Benutzer eine passende Antwort zur Hand. Doch nicht genug der guten Taten! Jetzt will Producer Network den Künstlern aller möglichen Musikarten auch noch die Möglichkeit liefern, ihnen mehr als nur Tipps zu geben. Producer-Network-Records soll und wird guten und talentierten deutschen Produzenten die Möglichkeit geben, sich einer breiten Masse zu präsentieren, zu motivieren und Erreichtes fortzuführen. Wir konnten bereits das erste Release anhören und bewerten. Das Review findet ihr weiter im Heft bei den Plattenreviews. Als Informationsquelle empfehlen wir: www.producer-network.de

Celcius Recordings
„Celcius Recordings" ist ein neues Tochterlabel von „Fokuz", das sich zum Ziel gesetzt hat, die deepen und groovenden Werke zu veröffentlichen. Direkt das erste Release lässt sich sehen, da die Namen hier schon für sich sprechen. So findet man auf der A-Seite einen Lomax Remix von Autumns „Its always about the girl". Auf der B-Seite präsentiert Matt-U seinen Track mit dem Namen „Mosaic". Wer alleine schon durch die Namen Lust auf eine Hörprobe bekommen hat, sollte auf www.celsiusrecordings.com reinschauen.

Streetart Fashion
Natürlich gibt es große, bekannte Shops im Netz, bei denen man Skate- und Streetstyle-Kleidung bestellen kann. Subnormals.com allerdings präsentiert Streetwear von Underground Streetart-Künstlern im mittleren Preissegment. Wie in der Streetart-Kultur (Graffiti, Sticker) liegt der Fokus auf den Styles und Artworks selbst. Szenetypisch findet man diese dann auf T-Shirts, Sweatshirts, Hoodies etc. Flying Fortress, auch genannt „Streetsticker-Teufel aus München", der in unserer Streetart-Ecke vorgestellt wird, ist selbst (neben AiKO und Viagrafik) Artist für Subnormals, 2007 werden noch einige dazukommen. Wer also mit seinen Weihnachtsgeschenken nicht zufrieden ist und sich bei Subnormals neu eindecken will, schickt einfach eine Mail an win@resident.at mit dem Betreff „Subnormals". Wichtig: Gebt an, welche Artists ihr unbedingt bis Weihnachten 2007 bei Subnormals.com sehen möchtet!

Ihr habt News, die ihr gerne in der nächsten Ausgabe von resident sehen wollt? Dann zack zack ne Mail an news@resident.at!

BOARDRAID

Version 2.0 / Commited by Intoxicated

Schon zum zweiten Mal beschäftigt sich diese resident-Kolumne mit den Geschehnissen in der weiten Welt des World Wide Webs. Bekanntlich hat ja kaum eine andere musikalische Community einen derart ausgeprägten Hang zur Kommunikation über Foren und Chats. Und auch im letzten Quartal gab es wieder einige tolle zu beobachtende öffentliche Unterhaltungen. Einen der vielen Vögel schoss diesmal Sparfunk vom ehemaligen RAM-Kollektiv Moving Fusion auf Dogs on Acid ab: Unter dem Threadtitel: „I Made These Tunes!!" rechnet er mit seinem Ex-Partner ab und zählt Moving Fusion-Tunes auf, die laut ihm nur auf seinem Mist gewachsen sind. Was ihn dazu veranlasst hat, ist bis heute nicht ganz klar, er dürfte eigenen, dem Fußvolk nicht ganz offensichtlichen Regeln gefolgt sein.

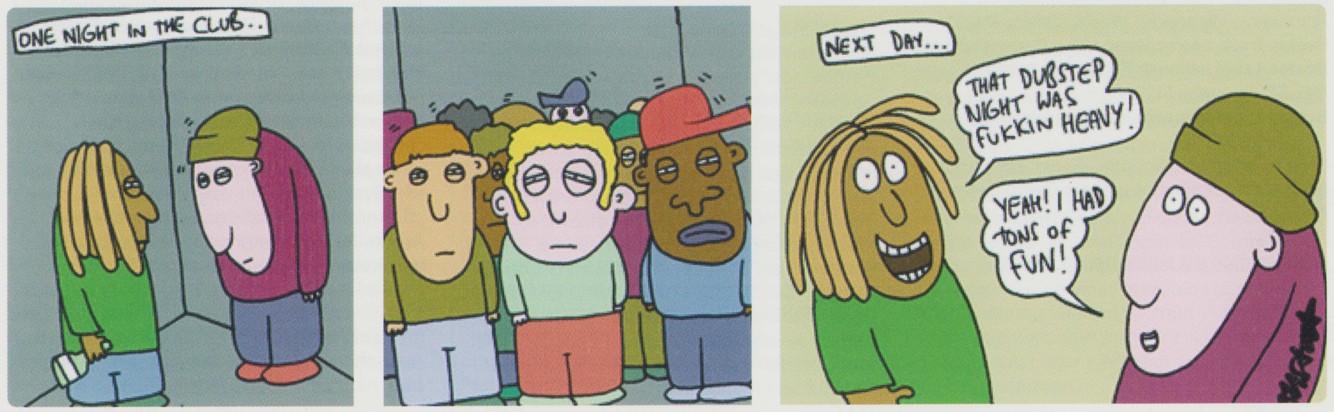
Nicht weniger aggressiv geht es derzeit auf drumandbass.at zur Sache, allerdings haben es die dortigen User mit einer Art automatisch generierter Aggressivität zu tun – Bots überrollen das Board mit zwielichtigen Links auf noch viel zwielichtigere Seiten. Hauptthema der letzten Welle waren gefakte Britney Spears Pornlinks, die mit einer seltenen Hartnäckigkeit ersteinmal zum Teil mehrmals am Tag aufgetaucht sind. Abgesehen davon kommen aber auch lustige Bot-Threads zu Stande: „Most beautiful ladies-Russians! my friend get married Russian lady... wow! really sex bomb! i find soo much sexy ladies ! i wish married all! But-In russia or invite her in my city? who like to find other half in russia- Reliable site for this http://www.___.com Really-i know that. I prefer Private chat or video chat. i like hot words"
Sauber! Da weiß man wo einsame Herzen hinsurfen. Die ganze Problematik kommt übrigens zustande, weil das dnb.at-Board keine nur von Menschen zu bewältigende Überprüfung bei der Registrierung verlangt – z.B. eine der vielen Captcha-Varianten.

Auch in deutschen Landen tut sich einiges. Ein Highlight waren sicher die Threads des Users „Quiet Storm", unter anderem zu finden im Future Forum. Hinter Quiet Storm stecken die User Redshirt, Saigon und Biene und wollten in diversen Foren unter dem Thread-Titel „Phace braucht dich!" eigentlich nur Gutes tun. Konkret geht es um die Erstellung eines „Street Teams" für das neue Phace-Album. Ein Street Team besteht in den meisten Fällen aus Fans, die für ihren jeweiligen Lieblingskünstler Promotion machen. Obwohl z.B. Subvert Central diese Philosophie schon seit Jahren verfolgt, reagierten einige User zum Teil sehr abfällig – Replys nach dem Motto „Für keine Kohle mach ich gar nichts" waren nicht selten. Ein unbekannter User („Quiet Storm") und ein nicht der ganz feinen rhetorischen Klinge entsprungener Anfangstext reichten vollkommen aus, um eine mehrseitige Diskussion um Sinn und Unsinn solcher Aktionen zu hinterfragen. Das ganze Drama endete sogar in einem nicht ganz nachvollziehbaren Ban des Users Quiet Storm, weil im Future Forum keine multiplen Nicks erlaubt sind (und die Drei ja schon einen haben).

Ein anderes Drama endete neulich dort wo es auch begonnen hat: DOA. Nachdem das wohl berühmteste DnB-related Drama mit über 2000 Replys, der berühmte „Re: Junglesound Gold"-Thread von Pendulum, schon in den Tiefen der DOA-Spammerei untergegangen war, tauchte jetzt ein von Breakbeat Kaos und Pendulum gemeinsames „Press Statement" auf. Darin wird beschrieben, das jetzt wieder alles mehr oder weniger Eitel Wonne ist, „Blood Sugar" kommt noch auf BBK raus, dazu eine Special Edition von „Hold Your Colour" mit neuem Artwork. Wahrscheinlich erfüllen die Australier so ihre vertraglich verpflichtenden Releases auf BBK, bevor sie sich dann einem neuen Label zuwenden können. Letzten DOA zu entnehmenden Gerüchten zufolge ist Warner mit ihrem Sublabel Atlantic schwer an einer Zusammenarbeit mit den Posterboys des Drum'n'Bass interessiert. Dieses Gerücht führte natürlich zu heftigen erneuten Diskussionen à la: „Was passiert wenn die jetzt Mainstream machen? OMG!" In bewährter Forumstradition stehen sich dabei nur die Vertreter der beiden Extreme eines solchen Falles gegenüber, die einen schreien „Pendulum for the Mainstream Win", während andere ihren Drum'n'Bass lieber weiterhin in Schlafzimmern produziert wissen wollen und niemals eine CD kaufen würden, wo kämen wir denn da hin?

Derzeit hat das Drama auf jeden Fall Hochsaison, wer nicht schon drinsteckt und sich täglich seinen Fix an öffentlicher Diskussion holt, sollte aktuell in Erwägung ziehen, damit zu beginnen. Als erste Anlaufstellen empfehlen sich obig genannte Foren, wer einen Drama-Crashkurs am eigenen Leib erfahren will, sollte auf DOA einfach mal einen Thread mit dem Titel „DJ XY doesn't play live" erstellen und los geht's – wer braucht schon Fakten, wenn er das Internet hat...

www.monstaproductions.co.uk



CAMO

Über Camo und die Leichtigkeit des Schaffens.
Presented by Rasselbande.
foto: artist's own

Da macht es nichts, wenn Mr. Colman von Hospital an einem Mixdown nörgelt, denn Camo hat es mittlerweile dreimal in den Hospital-Podcast geschafft, gewinnt eine Producer-Competition von Revotage Recordings, Influx UK spielt seine Dubs und auf L Plates steht der Release seines Tracks „Dreams" an. Ganz nebenbei gewinnt der junge Salzburger so ziemlich jeden Skateboard-Contest in Österreich.
„Ein Freund hat mit Fruity Loops HipHop produziert und ich wollte schauen, was bei mir so geht; nur in Richtung Drum'n'Bass". Aus diesem Schnuppern wurde eine junge Producer-Karriere und Camo kann schon auf einen beträchtlichen Output von bis zu zehn Tunes im letzten halben Jahr und sein zweites MP3-Album („Rewinded Progress") zurückblicken.

Camo produziert seit 2003 DnB und kennt keine Scheuklappen: „Mein Style deckt eigentlich fast alles ab. ‚Bilbao' ist ein übersmoother Roller, ‚Rewinded Progress' der Oberschmetterbretter-Partytune. Ich habe auch viel Jump Up produziert, aber nicht den langweiligen, sondern kreativen bis hin zu experimentell gehaltenem Partysound." Einzig mit „purem Clownstep" und dem „harten Sound à la Evol Intent" kann er sich nicht so recht anfreunden aber sonst gilt: „Drum'n'Bass gibt einfach Gas und ist für mich in Sachen Abshaken ungeschlagen".
Dass Fruity Loops (FL) als „Anfänger-Software" verschrien ist, stört ihn nicht: „Ich bevorzuge FL, da ich mich bis in die letzten Ecken auskenne und der Workflow ungeschlagen ist. Es ist eine sehr benutzerfreundliche Software, die im Gegensatz zu Reason für alle VST-Plugins frei zugänglich ist, was für mich sehr wichtig ist. Meine Arbeiten sind sehr VST-basiert, so ist der Unterschied zu Cubase nicht allzu groß."
Sein Hauptaugenmerk beim Produzieren: Power, Kreativität, Tanzbarkeit. „Synths müssen knackig sein, die Snare muss punchen." Die Umsetzung scheint ganz gut zu gelingen, schließlich steht sein erster Vinyl-Release auf „L Plates" an.
Wie kam es zum Hospital-Podcast? „Ich hab meine Tunes per AIM an Hospital geschickt und prompt mit ‚Morning Sun' das ‚Demo of the week' gehabt. So kam ich in Kontakt mit Tony Colman – er war am Release von ‚Lost Heaven' auf Hospital interessiert, obwohl er ein bisschen am Mixdown rumgenörgelt hat." Na, soll doch nichts Schlimmeres passieren!
Wer vorab die neuesten Tracks genießen will, sei Camos Unterschlupf auf www.myspace.com/camopdj nahe gelegt. Außerdem wird es eine ausführliche Präsentation seiner Tracks am 4.Februar um 23 Uhr im Rasselbande Radio geben, terrestrisch empfangbar in Wien auf 94.0 oder weltweit via Livestream auf www.rasselbandecrew.at.

Homepage: www.myspace.com/camopdj

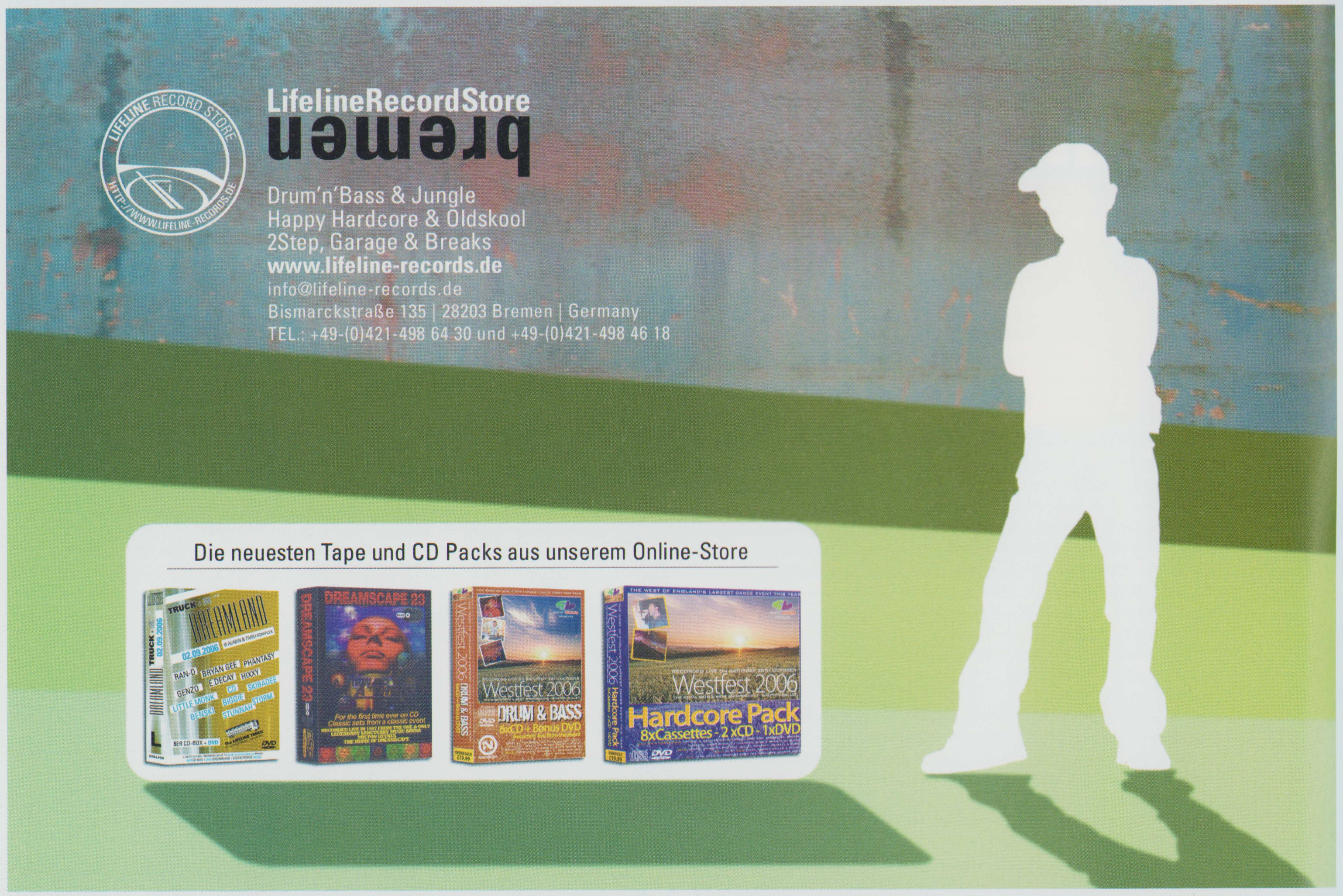
DONNIE DUBSON

Donnie Dubson – "Es war immer nur ein Hobby..."
words by Thomas Adamski
foto: artist's own

Donnie O´ Sullivan aka Donnie Dubson legt momentan einen Senkrechtstart hin: Sein erstes Release auf H-A-B- Rec. (Beyond Infinity/Hills Of Zion) fand nicht nur Anklang in heimischen Gefilden, sondern auch in England, den USA und sogar Japan.

Der junge Berliner produziert seit 2004 Drum'n'Bass und legt seinen Fokus auf deepe und soulige Sounds mit Hang zum Atmosphärischen. Ihren Anfang nahm seine Producer-Karriere in Tübingen, wo er als DJ und MC fester Bestandteil eines Reggae/Dancehall-Soundsystems war. Über DJ Lightwood, die Santorin Crew und deren Pressure-Partys in der Region folgte dann 2003 der erste Kontakt zum Drum'n'Bass. Folglich standen bei ihm Drum'n'Bass- statt Reggae-Produktionen im Vordergrund.
Um seine Musik einem breiteren Publikum zu präsentieren, bot das Producer Network für ihn die optimale Plattform: „Die Tracks bekamen eine Menge positives Feedback, was ich nicht erwartet hätte. Dann wurde mir erst klar, dass ich die Tunes auch releasen könnte. Es war immer nur ein Hobby, bei dem vielleicht mal ein paar Dubplates rauskommen sollten, die irgendwer dann spielt." Mit H-A-B Rec. fand er dann das Label für seinen ersten Release, das Mastering übernahm Simon Davey (The Exchange).
Songs entstehen bei Donnie zu Hause rein am Computer. Lediglich ein Midi-Keyboard ergänzt sein Setup. Also ein klassischer Fall von „Bed-Room-Producing": „Ich bin einfach zufrieden mit den digitalen Möglichkeiten, die einem geboten werden. Ich habe noch nicht mal richtige Studio-Monitore. Ich hab ehrlich gesagt Angst, dass sich mein Sound schlechter beziehungsweise ganz anders anhört, wenn ich mir Monitor-Boxen zulege,", fügt er lächelnd beim Beäugen seines Setups hinzu.
In welche Richtung sich ein Tune entwickelt, ist bei ihm bis zum Ende nicht klar. Es kann schon mal vorkommen, dass ein Song vom Vortag komplett überarbeitet wird und letztlich eine ganz andere Stimmung bekommt. Vom Ergebnis solcher Tracks kann man sich auf der neuesten Trustinmusic-EP (TRIM002EP), auf der Donnie mit einem Track vertreten ist, überzeugen. Demnächst ist dann auch noch ein weiterer Single-Release geplant – um künstlerischen Output braucht man sich bei Donnie Dubson also keine Sorgen machen.

Homepage: myspace.com/djdonniedubson



DEMENTIA

In Linz beginnt's – bis hierher und viel weiter
words by Bianca Martschitsch

foto: artist's own

„Netter Kerl!", denke ich schon beim ersten Kontakt via Telefon mit dem für euch ausgewählten Newcomer Dementia. Gleich am Wochenendbeginn, für Freitagnachmittag, verabrede ich mich mit ihm schließlich am Wiener Westbahnhof an den Gleisen.
Mit Roots aus Hannover lebt und schafft der 24-jährige Rouven Fehr jetzt seit neun Monaten in Linz; im Studentenwohnheim neben dem Unicampus der Landeshauptstadt Oberösterreichs und mit Kontakten und Kooperationen, die dank des World Wide Web bis nach Australien reichen.

„Wenn man alleine irgendwo hinfährt und alleine bei Null anfängt, muss man sich auf seine Stärken konzentrieren", schildert Rouven mir im Interview. Gemessen an den überarbeiteten und neuen Tunes scheint Dementia die richtige Einstellung und seinen Flow gefunden zu haben – und damit Erfolg.
Der aufgeräumte Sound von Dementia blieb in der deutschen Drum'n'Bass-Szene nicht lange unbemerkt: Die „Labelisten" spitzten die Ohren und signten den jungen Künstler für einige Projekte. Shadybrain signte so etwa „Phenotype", auf Flatline Audio erscheinen Anfang 2007 zwei neue Tunes: „Loose Control" – auf dem Album-Sampler für die „From the Streets"-LP – und „Into my Mind" auf der LP selbst.
Wirklich zufrieden ist Dementia mit seinem Sound erst hier in Österreich – prompt wurde er auch vom britischen Vorzeige-Label für soliden Drum'n'Bass gemeinsam mit RRegular (Australien) für den Tune „Sunk" unter Vertrag genommen. „Der Umzug nach Österreich hat den Knoten platzen lassen", gibt er zu, und als ich ihn nach seinen Stärken frage, meint der fokussierte Produzent nur: „Ich weiß, was ich will. Das ist die größte Stärke überhaupt! Denn wenn man weiß, was man möchte, dann ist der Weg schon vorgegeben."
So ist es auch mit seinem Drum'n'Bass: Die Tunes gehen ihren Weg und Dementia lässt auch 2007 von sich hören.

Homepage: www.myspace.com/dementia_dnb

CRUEL CULTURE

Meister der dunklen Materie
words by David Haubeck

foto: artist's own

„Rejected" heißt der erste Release aus dem frisch erbauten und verputzten Producer-Network-Records-Haus. Mit Er.iC federführend am Architektenbrett tätig: Faby (Cruel Culture) aus Fürstenfeldbruck bei München. Resident hat den Mann mit dem Hackebeil (siehe Producer-Network-Avatar) zu seinem wirklich sehr guten Debüt und seiner Person befragt.

Seit acht Jahren macht Fabian aka Cruel Culture schon Musik. In früheren Jam-Sessions mit seiner Band und beim Klavier- und Schlagzeug-Unterricht wurde der Grundstein für sein heutiges Musikwissen gelegt.
Neben kleinen Ausflügen in andere Bereiche der elektronischen Musik landete Fabian schnell bei Drum'n'Bass und HipHop. Der PC und Musik-Software ermöglichten ihm, seine Gedanken möglichst schnell und effektiv umzusetzen – so hat er in drei Jahren schon über 150 Tracks produziert. Aber nicht immer steht ein Gedanke im Vordergrund. Im Interview erzählte uns Fabian, dass bei ihm auch vieles unterbewusst passiert und er auch ohne konkrete Ideen an einen Track herangeht. Er versucht dann das momentane Gefühl oder die Idee sofort umzusetzen und vieles „fließt dann einfach so".
Seine Tracks sind eine Kombination aus breakigen Drums, brachialen Basslines und verträumten, mystischen oder sogar theatralischen Song-Themen. Seinen Track „Dunkle Materie" stellt Cruel Culture im Future Forum beispielsweise so vor: „Dunkle Materie bezeichnet die nicht optisch beobachtbare Materie im Universum, deren Existenz durch die Beobachtung der Galaxienrotation, der Bewegung der Kugelsternhaufen und der Dynamik der Galaxienhaufen nahe gelegt wird."
Doch nicht alles ist mystisch und düster. Fabian beeinflusst alle Musik, die er hört und das wirkt sich dann natürlich auch auf seine Tracks aus. Seine ersten Releases sind momentan digital auf junodownload.com und digital-tunes.net erhältlich. Außerdem erschien vor kurzem ein Release auf dem neu gegründeten Producer-Network-Records-Label (records.producer-network.de). Bald wird es auch zwei neue Tracks geben, beides Co-Produktionen mit anderen Künstlern, Marauder und Hi-Lar. Anfang nächsten Jahres folgt dann ein weiterer Track von Er.iC und Cruel Culture.
Auch wenn Cruel Culture momentan noch nicht für Vinyl-Releases gesignt wurde, bleibt er produktiv. Haben doch digitale Releases auch einige Vorteile für ihn. Die Tracks kommen schneller zu den DJs und die Kosten sind sehr gering. Man darf also noch einiges erwarten, denn Cruel Culture ist definitiv ein junges Talent aus Deutschland, auf das man in der nächsten Zeit achten sollte.

Für Remix-Anfragen oder Kollaborationen könnt ihr ihn gerne über seine Homepage kontaktieren.

Homepage: http://www.cruelculture.com/

CONCEPT + SHNEK

ZWEI PROTAGONISTEN - EIN VIBE

Concept & Shnek sind keine unbeschriebenen Blätter mehr in der österreichischen Drum'n'Bass-Szene. Einen Namen machten sie sich bisher auf getrennten Wegen – Concept als DJ und Shnek als MC. Dass sie nebenbei auch gemeinsam Tunes produzieren können, wollen sie nun unter Beweis stellen. Dazu taten sich die beiden Allround-Talente zusammen, um sich fortan auf gemeinsamem Wege als Producer-Duo zu etablieren.

words by Robert Milunovic

foto: Claudio Farkasch

Mittlerweile produzieren Concept & Shnek schon seit geraumer Zeit zusammen und sind bereits ein eingespieltes Team, doch spulen wir die Zeit ein wenig zurück. Der MC mit britisch-österreichischen Wurzeln, Shnek, war lange ein Teil des Künstlerkollektivs trife.life!, welches zahlreiche Drum'n'Bass-Partys im Wiener Flex veranstaltete, bis sich die Crew dazu entschloss, keine Feste mehr zu organisieren. Etwas Neues musste her, und so wurde das Kollektiv proceed? gegründet, das man als Nachfolger von trife.life! bezeichnen kann und welches sich als Ziel setzte, frische und qualitativ hochwertige Partys ins Leben zu rufen, ohne sich dabei auf einen Musikstil zu beschränken. Bei proceed? sitzt neben Aziz, Bionic Kid, Cuse, Mat und Shnek auch der in Wien geborene und in Kärnten aufgewachsene DJ Concept mit im Boot, der davor noch Teil des Künstlerkollektivs audiosuite wurde, welches alle Klagenfurter Drum'n'Bass-Heads vereinen soll.

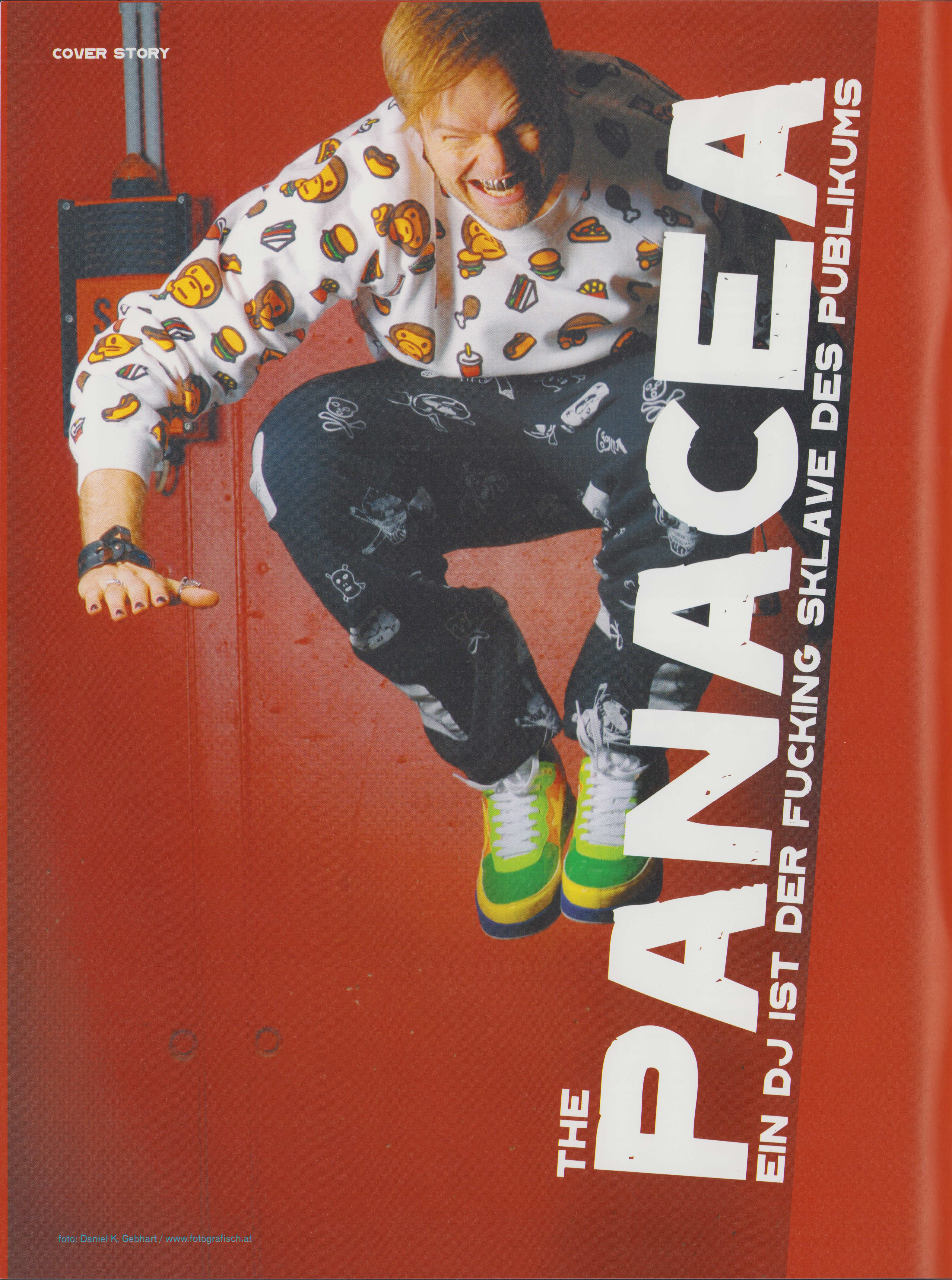
Kennen gelernt haben Concept & Shnek einander im Flex, als Concept dort zum ersten Mal auflegen durfte, nachdem er einen von trife-life! veranstalteten Mix-Contest gewonnen hatte. Nach diesem Gig wurde Concept eingeladen, im Wiener Roxy zu spielen, wo er später, nachdem er wieder in die Hauptstadt umgezogen war, zu einem der Resident-DJs wurde. Dadurch wuchs der Kontakt zwischen Shnek und ihm und sie merkten, dass sie sich musikalisch auf derselben Wellenlänge befanden. Im Rahmen von all.souled.out veranstalten sie zusammen mit Aziz, Cuse, Epsilon und Mat regelmäßig Partys im Roxy, bei denen, wie der Name schon vermuten lässt, soulvoller Drum'n'Bass am Spielplan steht.

Als Shnek sich sein Studio eingerichtet hatte und am Erstellen seiner ersten Tunes war, hatte Concept sich bereits einige grundlegende Basics als Producer angeeignet. Zu diesem Zeitpunkt tauschte man Ideen aus und spielte sich gegenseitig die eigenen Produktionen vor, bis man schließlich feststellte, dass man gut zusammenarbeiten könnte: „Wir haben den gleichen Vibe!“, erklärt Concept. Beide realisierten auch, dass Shnek, für welchen das Produzieren großteils noch völliges Neuland war, dank des Sample-Reichtums seiner Plattensammlung und seines guten Gespürs fürs so genannte Platten-Diggen den nötigen kreativen Input für viele gute Tunes hatte, während Concept das nötige technische Know-How besaß, um diesen in musikalischen Output umzuwandeln. Sie beschlossen also, gute Samples mit technischer Raffinesse zu kombinieren, und arbeiten seitdem als Producer-Team zusammen: Seit einem Jahr etwa sitzen Concept & Shnek nun regelmäßig gemeinsam in Concepts Studio, um an Tunes zu feilen.

Selbst würden sie ihre Musik als rollend bezeichnen: „Unsere Tracks haben immer Soul drinnen, egal ob der Track hart ist oder nicht“, so Shnek. Dabei wollen sie sich aber nicht in eine Schublade stecken (lassen) und so werden bei ihren Produktionen verschiedene Styles ausprobiert. Wichtig ist beiden allerdings, dass ihre Tunes sich in keinster Weise synthetisch anhören: „Sie sollen nicht so klingen, als wären sie direkt aus dem Computer herausgekommen“, erkärt Shnek weiter. Was ihre Arbeitsweise betrifft, so ist es meistens so, dass beide alleine verschiedenste Ideen vorbereiten, um sich diese gegenseitig vorzuspielen und zusammen zu entscheiden, aus welchen davon fertige Tunes entstehen sollen, die sie schließlich gemeinsam produzieren.

Einige ihrer Tunes wurden bereits gesignt und so sind auch schon die ersten 12“-Releases geplant: eine Maxi erscheint (bzw. erschien) auf Vibez Recordings („Tales Of Wonder“ / „Open Up“ (feat. Cycle) 12“), eine auf einem Sublabel von diesem, nämlich 13Music („True 2 The Game“ / „Far From Grounds“ 12“), und eine auf Invaderz Transmissions („Water Theme“ / „Bad Conscience“ 12“).

Besonders herausragend ist hierbei der sehr melodische Tune „Tales Of Wonder“, bei dem bewusst dasselbe Sample wie bei dem mittlerweile schon älteren, doch nicht minder guten Track „Oft Wunder' Ich Mich“ von Total Chaos verwendet wird. Dass sie das gleiche Sample wie bei einer österreichischen HipHop-Nummer benutzen, soll eine Hommage an ihre Roots sein, sind Concept & Shnek doch beide unter anderem auch mit HipHop aufgewachsen. Natürlich hat der Total Chaos-MC Manuva „Tales Of Wonder“ bereits gehört und für gut befunden; bleibt abzuwarten, ob man von diesem Tune auch eine Version mit Manuvas Vocals zu Ohren bekommen wird – wünschenswert wäre es allemal, wenn auch vielleicht etwas utopisch.



THE PANACEA

EIN DJ IST DER FUCKING SKLAVE DES PUBLIKUMS

foto: Daniel K. Gebhart / www.fotografisch.at

Bis zu dem Tag, als ich nach Würzburg kam, wusste ich nicht, was ich von diesem Menschen, Mathis Mootz oder The Panacea halten sollte! Einfach nur Freak? Ein arroganter Bonze, der sich alles von seiner Mutti spendieren lässt und nur deswegen den Erfolg genießt? Oder ist doch ein netter, verständlicher und gar nicht so überheblicher Mensch und die ganzen Gerüchte sind lediglich von irgendwelchen Hatern in die Welt gesetzt worden? Ist das ganze Auftreten alles nur Show?
Ich habe mir meine Meinung über The Panacea nun gebildet, will sie euch aber nicht aufdringen. Ich sage nur so viel im Voraus: „Hate him or love him".
words by Alexander Tur

R: Skizziere doch mal bitte den musikalischen Werdegang von The Panacea.
The Panacea: Ouh, das wird aber lange dauern (lacht). Also ich komme aus einer recht musikalischen Familie. Sowohl meine Großeltern als auch meine Mutter waren große Musiker. Daher bin ich schon von Anfang an mit Musik aufgewachsen. Auf dem Windsbacher Knabenchorinternat, wo ich bis 1992 im Knabenchor gesungen habe, hatte ich bereits die ersten Erfolge im Musikgeschäft. Es war teilweise recht stressig mit den ganzen Touren und Proben. Wie ein richtiger Job eben. So um 90/91 herum kaufte ich mir meinen ersten Synthie und spielte die ersten Techno-Chords während der probefreien Zeit ein. Als ich dann auf die Odenwaldschule in Ober-Hambach kam, war ich mit meinem Master Keyboard und einem kleinen Sampler schon recht gut dabei, was Produzieren anging und konnte so bereits 1996, in den Abi-Ferien, mein erstes Demotape mit u.a „Tron", „Torture" und noch zwei anderen Tracks fertig stellen. So wurde ich direkt von Chrome, dem Sublabel von Force gesignt, weil die gerade auf der Suche nach einem Drum'n'Bass-Produzenten waren. Im Gegensatz zu vielen anderen Locals musste ich mir keinen Namen aufbauen, sondern ich war einfach da! Nun ja und somit kam dann auch schon bald die erste LP „Low Profile Darkness" und es nahm alles seinen Lauf.

R: Was bedeutet für dich Schubladendenken? Sprich, fühlst du dich zu irgendeiner Sparte des Drum'n'Bass zugehörig?
The Panacea: Schubladendenken finde ich ganz furchtbar. Ich hoffe, dass Drum'n'Bass sich in Zukunft mehr auf einen Nenner bringen lässt. Sodass es dann scheißegal ist, ob der Track Liquid, Neuro oder fucking Amen Krach oder sonst irgendwas heißt... Hauptsache es kickt! Klar sprechen wir von Techno DnB. Techno DnB beinhaltet für uns Audio, The Sect, Raiden, aber auch Unknown Error oder so. Raiden spielt auch viele Neuro-Tracks. Mann, eigentlich weiß ich gar nicht, was Neuro ist! Fuck, was ist Neuro?
Und ob ich mich zu einer Sparte zugehörig fühle? NEIN! Ich bin ein fucking Künstler! Ich kann machen was ich will! Ich mein, du kannst doch nicht sagen, ich sei Techno-DnB-DJ, obwohl ich Amen Platten spiele oder 'nen LA Style mit Pendulum - Mash Up spiele.

R: Könntest du dir vorstellen, mal irgendwann deinen momentanen Style zu wechseln und beispielsweise Liquid zu produzieren?
The Panacea: Klar. Ich habe schon Liquid-Tracks produziert. Ich habe eigentlich schon alles gemacht außer einem „Wobble-Track". Den werd ich aber machen, wenn Jump-Up nicht mehr aktuell ist, weil's dann eben out ist (lacht). Viele Leute haben mir auch vorgeworfen, ich würde Jump-Up spielen, als ich die Kniteforce Ära hatte. Das ist aber alleine deswegen schon völliger Quatsch, weil ich niemals nur einen Style spiele. Ich bediene mich immer aus vielen Styles.

R: Wie hat sich The Panacea im Laufe seiner Produzenten-Karriere sowohl vom Typ als auch von der Musik verändert?
The Panacea: Die stärkste Erfahrung war für mich, dass ich 80 Kilo abgenommen habe. Somit hatte ich dann einen komplett anderen Zugang zu den Zuschauern. Man kommt dann ganz anders rüber. Der äußerliche Faktor ist bei mir ganz wichtig, wie man ja auch immer an meinen Outfits erkennen kann. Es gehört alles zur Performance. Auch als ich fett war, wollte ich immer, dass ich als Person für meinen Sound stehe. Deswegen findest du auch auf fast jedem Cover ein Foto von mir. Die meisten Leute verstehen aber nicht, dass ich die Selbstdarstellung immer mit einem „twinkling eye" mache. Ironie ist nicht jedermanns Sache.
Mir war das irgendwie schon immer wichtig, dass du eine Bezugsperson hast. Eine Person mit der du dich beziehungsweise die Musik identifizieren kannst. Oder eben ganz im Gegenteil, eine Person, die du hasst, die du total scheiße findest!
Das beste Kompliment, was mir je gemacht wurde, war als ein Typ zu mir ankam und meinte, dass er bei jedem meiner Tracks mein Gesicht sieht, wie ich da sitze und grinse. Das ist eigentlich das Beste, was du über meine Musik sagen kannst, weil genau das ist, was ich will!
Ich versuche immer Musik zu machen, über die man noch in zehn Jahren spricht, so wie es bei „Low Profile Darkness" ist. Es gibt so viele Leute, die immer noch sagen, dass es das beste Album war, obwohl ich es eigentlich gar nicht so mag. Aber es zeigt mir, dass sich die Leute damit auseinander setzen. Ich setze mich auch mit der Musik von vor 20 Jahren auseinander. Das ist der Grund warum sich mein Sound immer verändert. Ich setze mich mit den verschiedensten Musikarten auseinander, weil ich ein großes Interesse an Musik habe. Ich strecke meine Fühler weit raus und horche mich überall um, was es so Neues gibt. Wie schon gesagt, ich bin eben Künstler und mache das, wozu ich Bock habe!

R: Warum eigentlich auf einmal THE Panacea und nicht mehr nur Panacea?
The Panacea: Das war eigentlich nur ein Promotion Gag. Ich stehe momentan auf die ganzen „The-Bands". Es war aber witzig zu beobachten, als auf meiner alten Seite noch „R.I.P Panacea" und da drunter klein „long live The Panacea" als Startseite stand. Die meisten Leute haben das untere gar nicht gelesen, oder nicht gecheckt und haben dann bei mir angerufen und gefragt, was denn mit mir los sei, ob ich mich totgefahren hätte (lacht).

R: Was sind deiner Meinung nach die Aufgaben eines DJs während eines Gigs?
The Panacea: Ein DJ ist in dem Sinne kein DJ, sondern ein Entertainer. Er ist der fucking Sklave des Publikums. Mein Publikum gibt mir so viele Möglichkeiten sie zu überraschen. Wenn du ein 0815-Fan bist, dann willst du gar nicht überrascht werden, aber mein Publikum will überrascht oder geschockt werden. Ich find das total geil, dass das Publikum mir das erlaubt, weil ich glaube, dass es das nicht jedem erlaubt. Es ist in meinen Augen eine Zumutung, wenn ein DJ da hinter seinem Pult steht, gerade das neue DC T-Shirt angezogen hat und dazu 'ne Jeans und das war's. Wofür bezahlen die Leute denn dann Geld auf der Party? Nur um da irgendwen zu sehen, wie er stumpf die Platten ineinander mixt? Ich meine, wenn ich schon als DJ ne Bühne zur Verfügung habe, dann nutze ich diese auch! Man geht doch auf ein Konzert auch nicht, nur um die Musik zu hören, sondern zu sehen, was die Band da für ne Show macht.
Das schlimmste was zu mir je gesagt wurde, war, als ein Typ nach meiner Show zu mir ankam: ‚Hey Panacea, also ich finde deine Musik ja total geil, aber dass du auf der Bühne immer so rumhampeln musst, finde ich total lächerlich!' Es ist okay, wenn man meine Musik nicht mag, denn schließlich ist es für mich ja Arbeit und ich erfülle meine Arbeit so gut es geht, aber wie ich tanze, das geht dann gegen meine Person. Ich versuche doch nur auch etwas Spaß beim Auflegen zu haben.

R: Es ist auffällig, dass du im nördlichen Raum von Deutschland so gut wie gar nicht spielst. Woran liegt das?
The Panacea: Gute Frage. Das wüsste ich auch gerne. Ich weiß nicht, ob ich den Leuten zu freakig, zu teuer oder nicht bekannt genug bin. Vielleicht liegt es auch daran, dass mal ein Freund von mir während einer Party in Hamburg den Feuerlöscher los gelassen hat. Deswegen heißt es dann auch: ‚Panacea ist gefährlich'. Vielleicht bin ich den Leuten dort oben zu abgedreht und die buchen mich deswegen nicht, was ich eigentlich schade finde, da ich gerne wieder öfter im Norden spielen würde.

R: Inwiefern sagt dein Aussehen, dein Auftreten während der Shows etwas über The Panacea aus?
The Panacea: Ich habe die Person Panacea selbst erschaffen und bin nicht nur eine leere Hülle. Somit bin ich nicht nur Image, das einem wie bei Popstars schon erschaffen wurde. Bei mir ist es genau anders rum. Ich bin so ehrlich auf der Bühne, wie sonst nie in meinem Leben. Ich komme einfach aus mir raus und präsentiere mich selbst, wie ich wirklich bin.
Ich mache die ganze Show nicht, um die Leute auf irgendeinen schrägen Trip zu schicken oder sonst irgendwie Aufmerksamkeit zu erwecken. Auch wenn es sich so dahergesagt und dumm anhört, aber ich liebe und fühle die Musik. Ich bin halt ein Raver. Ich bin damit groß geworden!

R: Deine Weißgold-Schiene sorgt immer für viel Gesprächsstoff. Wie kam es, dass du dir so was zugelegt hast?
The Panacea: In meiner Crew in New York haben alle so was. Das ist quasi so ein Symbol unserer Crew. Ich habe mich dann aber entschieden, die Zähne runter zu feilen, sodass ich die Schiene einfach so drauf stecken kann. Außerdem hat Charlie Goldteeth, der auch für „Busta Rhymes" und „Masta P." die Zähne gemacht hat, mir einen guten Preis vorgeschlagen, bei dem ich dann zugeschlagen habe. Aber ich habe für diverse Familienfeiern auch eine Keramikschiene, damit die Verwandtschaft nicht gleich umfällt (lacht).

R: In deiner Biografie steht, dass du dich bei deinen Produktionen aus vielen anderen Styles bedienst, woher kommen die Einfälle?
The Panacea: Wie schon gesagt bleibe ich nie nur bei einer Musikrichtung und höre viele verschiedene Musikarten. Im Moment bediene ich mich viel aus den härteren Musikarten. So höre ich zu Hause viel von „The Knife", „Sunn 0)))", viel Gabber, Techno, etc.
Das ist aber auch der große Vorteil, den wir – Raiden, Dylan und ich – gegenüber den anderen Produzenten haben. Wir hören nicht nur eine Musikart. Ich muss mich doch, vor allem als Künstler, immer weiter entwickeln. Ich kann das gar nicht nachvollziehen, dass es Leute gibt, die nur eine Musikrichtung hören und machen. Schließlich reflektiert die Musik, die du hörst in gewisser Weise auch deine Persönlichkeit. Somit sind für mich Leute, die sich auf eine Musikart festgefahren haben, langweilige Persönlichkeiten. Ich unterscheide auch nicht zwischen Bach, Vivaldi, Trentemöller, Modeselektor oder was auch immer. Für mich ist es einfach Musik!

R: Warum hat es so lange gedauert, bis du ein eigenes Label gegründet beziehungsweise wieder ins Leben gerufen hast?
The Panacea: Es hat recht lange gedauert, bis die ganzen rechtlichen Sachen mit Position Chrome abgeklärt wurden und der Backcatalogue 100% mir gehörte. Außerdem gab es auch noch eine zweite Partei, die an Position Chrome interessiert war. Das war eigentlich nur der Grund, dass es so lange gedauert hat.

R: Im Internet behaupten viele Leute, dass der Relaunch von Position Chrome nicht nötig gewesen wäre, da es sich im Moment wie ein Abklatsch von Offkey anhört.
The Panacea: Na ja, wenn sie das meinen... Aber man muss das halt alles als ein Ganzes sehen – Freak, Offkey und Position Chrome ist ein Projekt. Außerdem, was erwarten die Leute denn? Dass wir uns wieder so anhören wie 1997? Dazu habe ich ja bereits schon einiges gesagt, was ich von solchen Leuten halte, die auf einem Punkt stehen bleiben. Wenn man sich mal mehr mit Position Chrome befasst hätte, würde man auch die Entwicklung des Labels sehen, dass es da immer Bewegung gab.
Wenn die Leute das denken, dann sollen die das denken, aber da kann ich ihnen auch nicht helfen. Schließlich versuchen wir auf Position Chrome für immer neuen, frischen Wind zu sorgen und wenn sich die ersten Platten recht technoid anhören, heißt es ja nicht, dass es so bleibt.

R: Welches Ziel hast du dir mit dem Relaunch von Position Chrome gesetzt?
The Panacea: Ich habe das Label in erster Linie deswegen gekauft, um den eigenen Backcatalogue komplett zu besitzen und ihn vor dem anderen Interessenten zu wahren. Ich möchte schließlich frei über meine Musikstücke verfügen.
Mit einem etablierten Label wie Position Chrome will ich den auch etablierten Künstlern eine Möglichkeit geben, ein wenig zu experimentieren. Es soll quasi eine experimentelle Plattform werden. Ich gehe zu den Künstlern nicht hin und sage, dass sie einen Track so und so machen sollen, sondern ich gehe hin und sage: „Habt ihr nicht mal Bock einen Track für Position Chrome zu produzieren, von dem ihr denkt, dass er zu dem Label passt?"
Ich kann aber schon direkt sagen, dass ich mit keinen Anfängern zusammenarbeiten will, die ich nicht kenne. Deswegen wird es auf Position Chrome wohl auch nur Releases von bereits bekannten Künstlern geben. Die persönliche Schiene ist mir wichtig, sodass ich mit der Person, die hinter der Platte steht auch klar komme. Deswegen ist die Wahrscheinlichkeit für junge „up & coming"-Artists gering auf Position Chrome gesignt zu werden.

R: Inwiefern kümmerst du dich um die Szene? Hältst du dich auf dem Laufenden was passiert, oder ist es dir mehr oder weniger egal?
The Panacea: Ich find's halt schade, dass die Leute denken, dass ich nichts anderes auflege als Amen-Geschredder und mich somit auch gar nicht mit Material auf dem Laufenden halten. Vielleicht haben sie dann auch kein Interesse daran, dass ich deren Tracks spiele? Ich würde mich sehr freuen, wenn die deutschen Künstler mehr zusammenarbeiten würden um eben dieses Schubladen denken aus der Welt zu schaffen. Ich bin nur keine Person, die die Internetforen nach „dem neuen Ding" durchsucht. Da muss mir schon geholfen werden. Ich bin eigentlich nur im Offkey Forum recht aktiv und im Future Forum lese ich auch ab und an. Das Offkey Forum ist ein positives Forum. Da findest du keine Disse oder sonst irgendeine Scheiße. Mir ist aufgefallen, dass viele Labels eher von Leuten wie Andy C oder irgendwelchen dahergelaufenen Engländern respektiert werden wollen. Denen ist das wohl ganz egal, ob ich deren Tracks spiele oder nicht und so was finde ich schade.

R: Du hast versucht, dich eine Zeit lang von der englischen Szene zu distanzieren. Warum?
The Panacea: Es war einfach, dass ich nie die richtigen Leute gekannt habe. Meistens sind die englischen DJs als total wahnsinnige, arrogante Vollidioten hier rüber gekommen und verlangten abartige Gagen dafür, dass sie sich vollsaufen, kiffen und deutsche Mädels anbaggern konnten – zumindest die, die ich kennen gelernt habe. Durch den Outbreak-Release bin ich nun aber mehr in die englische Szene hineingerutscht. Ich habe meine Jungs – Dylan, Raiden und Limewax – mit denen ich auch privat viele Gemeinsamkeiten habe und mit denen ich Spaß haben kann.
Es war schon in meinem Interesse, dass ich meine eigene Szene aufbaue. Ich wollte jetzt nicht unbedingt als Drum'n'Bass-Künstler identifiziert werden. Ich mache zwar Drum'n'Bass, klar, aber ich bin da etwas komplexer und eine breitgefächerte Person, was man auch an meinen Stilen erkennen kann, die ich durchlebt habe. Da kann man sich nicht auf eine Sache fixieren.

R: Was denkst du ist das „Problem" des Genres, dass es immer noch Underground ist bzw. sollte Drum'n'Bass überhaupt aus dem Untergrund hervortreten?
The Panacea: Da bin ich mit Raiden einer Meinung: Es ist nicht so weit von Pendulum zu Propaganda und genau so ist es auch nicht so weit von TC zu Panacea. Es sind immer noch ca. 175 BPM und es ist immer noch Drum'n'Bass. Sprich, ich habe kein Problem, wenn immer mehr Leute auf den Mainstream-Sound setzen, da sie somit quasi als Einstieg in den Drum'n'Bass dienen können. Und wenn man sich dafür erst mal fasziniert hat, dann versucht man mehr über die Szene herauszufinden und wird somit auch mit den Subgenres konfrontiert. Andererseits bin ich schon ganz happy, dass es momentan nicht dieses Starniveau erreicht hat und ich hier in meinem kleinen Vorort von Würzburg in Ruhe leben kann, ohne irgendwelche Fans vor dem Haus zu haben (lacht). (Anm. d. Red.: Zu erwähnen sei auch noch, dass wir das erste Medium waren, das sein Haus betreten durfte!)

TOP 5 non-DnB:

1 Messiah - There is no law (kickin')
2 X-101 - Sonic destroyer (tresor)
3 Aphex twin - Pholam (r&s)
4 Modeselektor - Kill bill vol. 4 (bpitch control)
5 Marilyn Manson - Long hard road out of hell (epic)

TOP 5 DnB (alltime)

1 Doc scott - Shadowboxing (31)
2 Raiden & Propaganda - Machine soul (offkey)
3 Dillinja - Acid track (pain)
4 Bad company - Torpedo (bc)
5 Ram trilogy - Iron lung (ram)

Top 3 Modemarken:

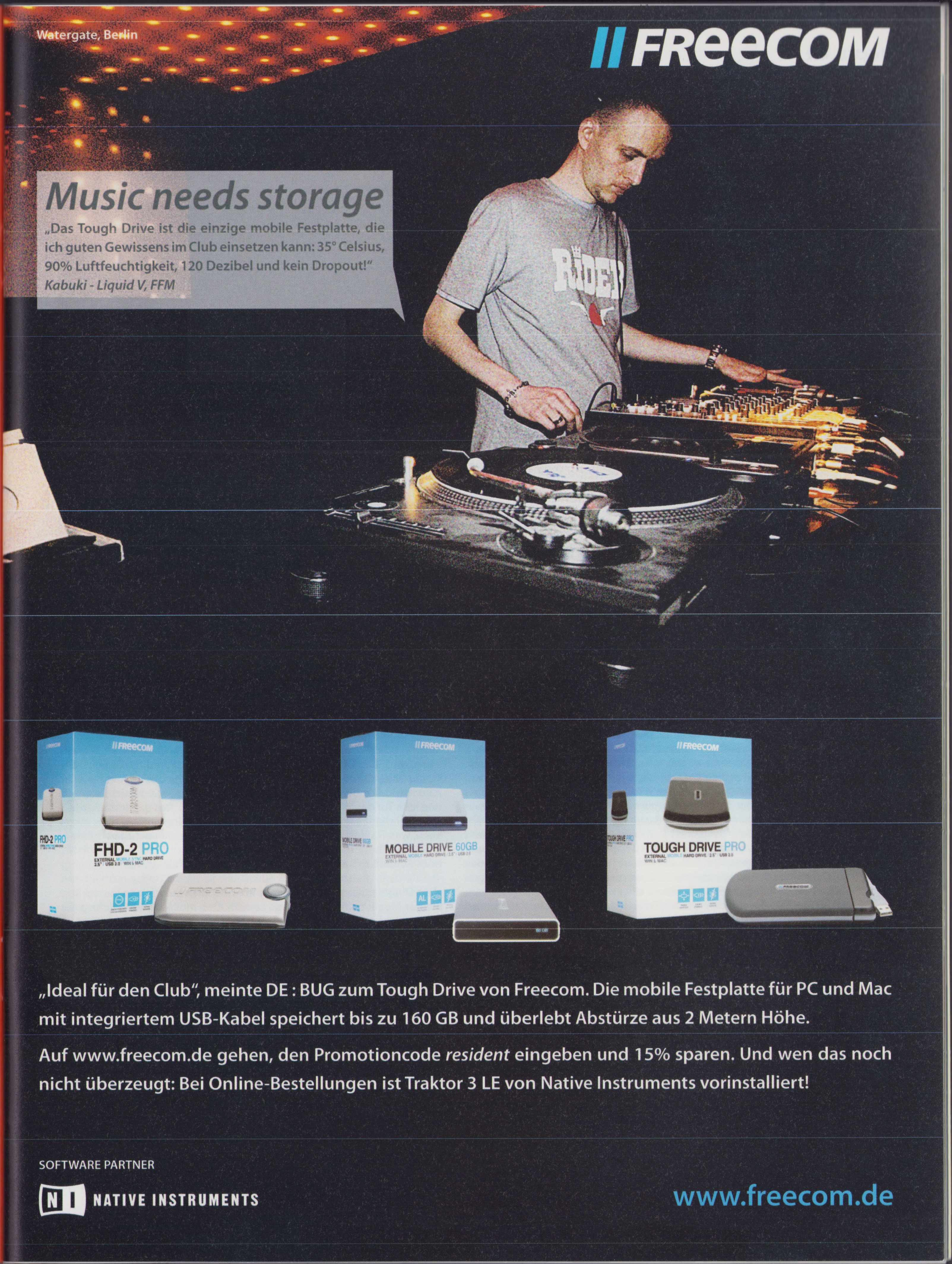
1 Number (n)ine (japan)
2 Dior homme (france)
3 A bathing ape (japan)

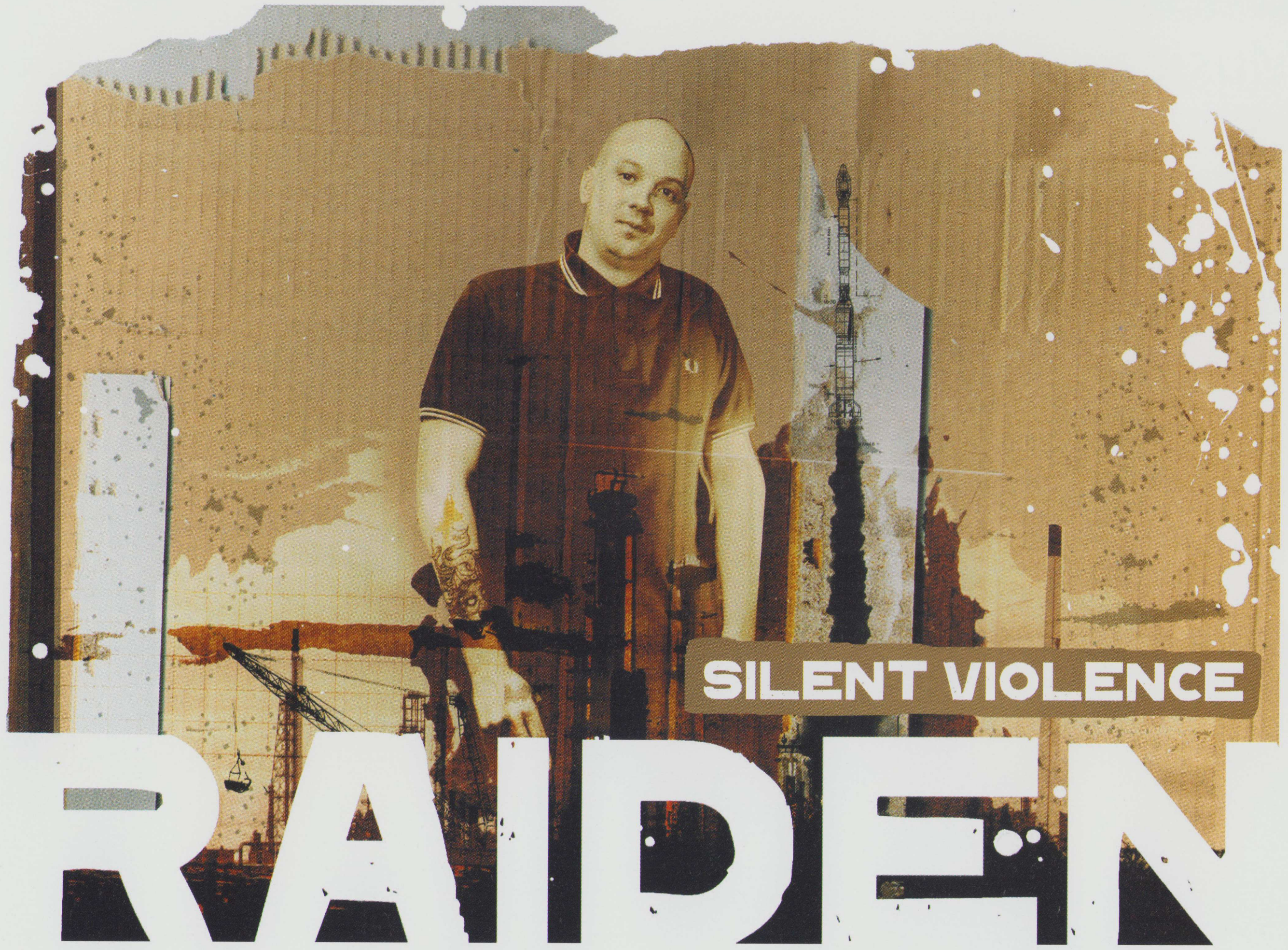
Top 3 Lieblingsfilme:

1 Lost in translation
2 Blade runner
3 The wicker man (orig.)

Top 3 Comedyshows:

1 The mighty boosh (uk)
2 Mad tv (usa)
3 Aqua teen hunger force (usa)





SILENT VIOLENCE
RAIDEN

foto: Daniel K. Gebhart / www.fotografisch.at, artwork: Manuel Renneis / www.squareonevienna.com

Chris Jarman aka Raiden war einer der Shooting-Stars jener Bewegung, die – von selbst ernannten Opinion-Leadern wie dem „Mixmag“ – durch die unsägliche Bezeichnung „Trance'n'Bass“ verwunschen wurde.
„Fallin“, das auf der Renegade-Hardware-EP „AIR“ erschienen ist, war einer der Hits des Jahres 2002. Seitdem hat sich bei Raiden einiges getan: Er machte Tallinn (die Hauptstadt Estlands) zu seiner neuen Heimat und gründete das Offkey-Label. Die starke Beeinflussung durch die Ästhetik des postsowjetischen Osteuropas mit seinen mystisch aufgeladenen Rüstungs- und Energieindustrie-Relikten und die Möglichkeiten durch Offkey ließen Raiden zum Konstrukteur einer eigenen Soundvision werden. Im Offkey-Reaktor werden Drum'n'Bass-Nuklide mit Techno-Neutronen beschossen – doch dabei entsteht mehr als ein bloßer Crossover aus Techno und Drum'n'Bass, wie Raiden zu betonen pflegt..
words by Gregor Huber

Chris Jarman wird euphorisch, wenn er von seiner Musik erzählt. Das macht ihn sympathisch und glaubwürdig. Wenn er so da sitzt und wild gestikulierend um die geeigneten Worte ringt, die seinem Gegenüber ein für allemal klar machen sollen, um was es in seiner Musik geht, dann erweckt er bisweilen den Eindruck eines Ingenieurs, der von seiner revolutionären Konstruktion spricht, die aber noch niemand so richtig verstanden hat. Dieses Bild wird von seinen aus dem technischen Bereich stammenden Metaphern noch verstärkt.
Eine kurze Rückblende: Gestern Nacht, irgendwann zwischen 2 und halb 5 Uhr im Innsbrucker „Crash“. Raiden präsentiert in einem fulminanten 2,5-Stunden-Set auf sehr eindrucksvolle Weise, wie sich seine und die Offkey-Version von Drum'n'Bass anhört. Das ist die Postapokalypse: Selten wurde so diffizil zerstört und so schnell wieder aufgebaut. Die Geschichte der großen Verwüstung wurde nicht erzählt, und kein Tune wollte die Geisel Gottes verkörpern. Das gesamte Set war ein lebendiger, leicht aus der Art geschlagener Organismus. Das ist es auch, was Raiden als Grundaussage zu seiner Musik postuliert:

NATÜRLICHE SOUNDEVOLUTION vs. FRANKENSTEIN-DING

„Die Dinge müssen natürlich kommen und gehen. Ich versuche mit meiner Musik nicht irgendetwas zu sein. Das muss sich entwickeln. Es macht keinen Sinn für mich, besonders dark oder irgendwas wirken zu wollen.“
Raiden lässt also seinem Sound eine gewisse Entwicklungsfreiheit. Der Charakter eines Raiden-Tunes entscheidet sich zum Großteil durch die Aufnahme und Auswertung der Umgebung: „Jeder Song hat ein Bild oder eine Geschichte als Grundlage! ‚Tschernobyl 4' entstand, als ich in Kiew einen Gig hatte: Auf der Zugreise kam ich an all diesen stillgelegten Militärbunkern und den großen Powerblocks der Atomkraftwerke vorbei. Man spürte den permanenten Verfall, und es war eine starke Tristesse bemerkbar. Irgendwie fiel mir plötzlich Tschernobyl ein, obwohl das doch relativ weit entfernt war. Ich wollte dieses Gefühl, das mich dort packte, in einen Track umwandeln.“
Dieses inspirierende Element, die Grundidee, muss natürlich in eine Ausdrucksform gebracht werden. Bei vielen Künstlern ähnelt sich diese Form bzw. es ähneln sich die Elemente der Form. Bei Raiden ist es eine starke Verwebung von Drum'n'Bass- und Techno-Elementen, welche Form und Stil bestimmt.
„Es stimmt schon, dass die Haupteinflüsse meiner Musik aus Drum'n'Bass und Techno kommen. Aber ich habe nie gesagt, dass ich Drum'n'Bass und Techno vermischen will. Das war keine programmatische Entscheidung. Ich mache einfach Sound, der sich unter Berücksichtigung meiner musikalischen Erfahrung natürlich anfühlt! Ich nehme nicht einen Teil 'Techno' und einen Teil 'Drum'n'Bass' und schustere das dann irgendwie zusammen. Meine Musik ist kein Frankenstein-Ding!“
Raiden Sounds bauen auf seinem eigenen Erfahrungshintergrund auf. Für ihn war die Kombination aus Techno und Drum'n'Bass keine dogmatische Entscheidung. Es war eine, die aus seiner Gefühls- und Wahrnehmungswelt natürlich entwachsen ist.
Raiden hat einen Faible für das Sinistre und Monströse, für die latenten Bedrohungsszenarien, die von industriellen Maschinerien ausgehen können. Das ist ein Gefühl, das er mehr im Techno als in irgendeiner anderen Musikrichtung spürt. Gleichzeitig besteht aber auch eine Begeisterung für die unglaublich dichten, alles überrollenden Beatstrukturen und die subsonischen Bassgebilde, auf denen sich Drum'n'Bass begründet:

COMEDY HORROR VS. CHIRURGISCHE DARKNESS

„Ich liebe den spooky Sci-Fi-Sound, den Techno hat! Techno versucht nicht böse zu sein, sondern eher durch hypnotische Elemente eine Atmosphäre zu schaffen. Es geht nicht um diesen „Comedy Horror“-Effekt, von dem leider zu viele Drum'n'Bass-Produktionen leben. Dieses unbedingt heavy sein wollen, und der Glaube daran, durch ein Horrorfilm-Sample sei das Ziel schon erreicht, sind einfach billig. Techno richtet mehr in deinem Kopf an: Es ist eine chirurgische Darkness, etwas Feines und Exaktes. Drum'n'Bass verkörpert für mich die Urgewalten. Ein solcher Tune kann auf der Tanzfläche großen Schaden anrichten!“
In Raidens Sound gibt es also keinen stilistischen Dualismus. Er kombiniert eher Sphären und Stimmungen denn Musikrichtungen. Klar beschreibt er seinen Sound oft als „Techno-Drum'n'Bass“ – aber nur dann, wenn eine Kurzbeschreibung aus markttechnischen Gründen verlangt wird.
„Meine Jungs bei Offkey und ich arbeiten konsequent an der Entwicklung eines eigenen Sounds. Das steht über allem. Das Faszinierende an der elektronischen Musik ist die Suche nach dem neuen, eigenständigen Sound, die Fokussierung auf das kleinstmögliche Objekt innerhalb der ganzen Konstruktion: dem Klang.“
Sein Label Offkey ist vielleicht so etwas wie ein „Reaktor der Synergien“, in dem jeder Artist ein gewisses Mitspracherecht hat. Raiden signt nur jene Producer, die ähnliche Visionen wie er verfolgen, und das gemeinsame Arbeiten sowohl den Artist als auch das Label weiterbringt. Der Offkey-Sound steht im Mittelpunkt. Er ist wichtiger als der Individual-Sound von Raiden, Prode oder Propaganda zum Beispiel. Für Chris ist es essentiell, mit einem konstanten Artistpool zu arbeiten, denn dadurch ist es erst möglich, echten Austausch entstehen zu lassen.
„Wir bei Offkey sind keine sturen Einzelkämpfer. Alles was den Offkey-Sound trifft, darf gemacht werden. Jeder Artist bringt sich in die Entwicklung des Labels ein. Ich lasse mich gerne von anderen inspirieren! Das ist wie in einer Diskussion: Durch gute Argumente verändert man auch seine Ansichten! Da wir alle untereinander befreundet sind, passiert wirklich viel Austausch. Der Offkey-Sound soll nicht statisch sein.“

DER SOUNDREAKTOR „OFFKEY“

Offkey zu gründen war für Raiden ebenfalls eine natürliche Entwicklung: „Was will ich mit meiner Musik? Will ich ein Leben lang anderen Labels zuarbeiten, wie es bei Renegade Hardware der Fall war, oder will ich meine eigenen Spuren hinterlassen? Das war die Frage, die ich mir stellen musste. Bei Renegade Hardware war ich nicht mehr glücklich. Das Label entwickelte sich in eine Richtung, in die ich nicht gehen wollte. Die Leute dort glaubten nicht mehr an meine Version von Drum'n'Bass. Es ist unmöglich, für jemanden zu arbeiten, der nicht an deine Musik glaubt! Offkey ins Leben zu rufen war nur logisch!“
Auf Offkey kann er sich richtig austoben. So arbeitet er gerade an einem Album, das voll und ganz auf dem Tschernobyl-Thema basiert.
Raiden baut Schaltpläne und Versuchsanordnungen in Form von Musik nach. Er versucht, die unheimliche, unsichtbare Energie, die vom Prozess der Kernspaltung ausgeht, in hörbare Phänomene zu verwandeln: Sounds kollidieren, prallen voneinander ab und sind eingehüllt in einen dicken Bassmantel, der die Energie bündelt.
„Auf mich hatte das Unglück von Tschernobyl immer eine große, mystische Wirkung; diese unsichtbare, stille Gewalt, die auch heute noch von diesem Ort ausgeht. Seit längerem schon faszinieren mich Industrieanlagen und Kraftwerke und zwar jene, die wir uns in der ehemaligen Sowjetunion vorstellen: Kalt, monströs und gigantisch. Seit ich in Tallinn lebe, werde ich auch öfter mit diesen Formen konfrontiert und das gibt mir viel Input! Das Album soll ein komplettes Konzeptalbum werden, das sowohl Ambient als auch Electro und Drum'n'Bass beinhalten wird. Im Moment suche ich nach starken, nach Tschernobyl klingenden Namen und Bildern. Wie lange ich für das Album brauchen werde, kann ich nicht sagen. Es ist unmöglich, so ein Album zu planen!“
Ein weiterer, wesentlicher Aspekt der künstlerischen Freiheit bei Offkey ist der, dass sich Raiden seine Partner selbst aussuchen kann. Bei Renegade Hardware war das nicht möglich, dort mussten die Partner aus dem näheren Umfeld des Labels kommen.
Diese Freiheit nützt Raiden auch voll aus und tourt momentan mit Deutschlands paradewahnsinnigen in Sachen Drum'n'Bass durch die Lande: The Panacea. Mehr zu diesem Herrn erfahrt ihr in der Titelstory dieser Ausgabe.
„Die Zusammenarbeit mit Panacea erstreckt sich natürlich über das reine Touren hinaus: Wir arbeiten an gemeinsamen Tracks und Releases. Es macht zwar sehr viel Spaß mit ihm, aber es wäre zu schade, die gemeinsamen Ideen nicht fest zu halten! Es ist für mich unglaublich mit ihm zusammenarbeiten zu können, immerhin ist er einer meiner großen Helden. Da er mir denselben Respekt entgegenbringt und in vielen Dingen sehr ähnlich denkt und agiert wie ich, glaube ich, dass noch einige interessante Dinge rauskommen werden!“
Raiden ist auf jeden Fall einer jener Producer, die mir Mut machen, dass Drum'n'Bass noch lange eine spannende Musikrichtung bleibt, und die Vielfalt des Sounds nicht ausstirbt.
Es ist angenehm zu erleben, wie sehr ein Interviewpartner immer wieder den Fokus auf die Musik, und alles was die Musik betrifft, lenken will.

MC LOWQUI

Seit über einem Jahrzehnt schreibt MC Lowqui nunmehr Lyrics, auch wenn er seinen eigentlichen Durchbruch erst 2004 hatte. In jenem Jahr gaben ihm einige der Größen der Szene ihren Segen und Lowqui wurde Teil der Crew eines der ältesten und wohl bekanntesten Drum'n'Bass-Labels: Metalheadz. Das Wendejahr seiner MC-Karriere endete aber nicht mit dem Silvesterfeuerwerk – ganz im Gegenteil – Lowqui's Feuerschweif erstrahlt stärker den je am DnB-Firmament. 2005 war er im Rahmen der „10th Anniversary"-Tour mit Goldie auf dem Globus unterwegs. Das er auch während des vergangenen Jahres auf so exotischen Plätzen wie dem Chinesischen Festland, Hong Kong und Thailand als DnB-Missionar auf Reisen war, zeigt deutlich, dass Lowqui sich mittlerweile einen festen Platz in der Oberliga der Drum'n'Bass-MCs erarbeitet hat. Ich hatte nun wieder mal die Gelegenheit mit ihm durch das nächtliche London zu ziehen und dabei die letzten Jahre Revue passieren zu lassen.

Words by Dominic Pfisterer

R: Lowqui, du bist mittlerweile bereits seit etlichen Jahren MC, dein eigentlicher Durchbruch ist aber erst etwa zwei Jahre her.
Lowqui: MCing ist seit 1992 meine große Leidenschaft, aber ich hatte es bis dato immer als mein größtes Hobby gesehen. Ich fing irgendwann an mit Labels wie Formation Records und DJ J zu arbeiten. Zur gleichen Zeit begann ich auch in Europa herumzureisen und wurde mit meiner ersten Residency bei Danger in München belohnt. Es blieb aber zu der Zeit immer noch nur ein Hobby. Anfang 2004 entschied ich mich dann aber meinem Traum endlich richtig zu folgen, kündigte meinen Job und konzentrierte mich aufs MCing. Ich wollte mir nie die Frage stellen müssen: „Was wenn?!". In weniger als vier Monaten wurde ich dann letztendlich Mitglied von Metalheadz und die Zeit seitdem ist eine Ansammlung von Beatz, Flugtickets und Partys.

R: Du hast mir gerade erzählt, dass du deine erste Residency bei der Danger Crew hattest. Ungewöhnlich für einen London-MC – wie ist das entstanden?
Lowqui: Eines meiner Mixtapes fand seinen Weg zur Danger Crew und sie buchten mich für eines ihrer „King Jungle"-Events, 1995 oder 1996. Das war mein erstes Auslands-Booking. Als ich dort ankam, wurde ich literweise mit Augustiner abgefüllt. Ich war recht schnell richtig voll, laberte dumme Sachen ins Mikrofon, fiel beim Tanzen um, begrapschte eines der Girls der Promoter – all solches Zeug eben. Ich dachte ich würde nie wieder von Danger gebucht werden. Aber trotz meines Ausrutschers holten sie mich immer und immer wieder nach München. Meine erste Residency war geboren!

R: Was unterscheidet deinen MC Style von anderen MCs?
Lowqui: Ich benutze eine sehr enge Harmonie-Bandbreite, basierend auf den drei Clap-ham Skalen, eine erstaunliche Gesangstechnik die von einer Gruppe von Tibetanischen Exil-Mönchen aus dem Londoner Süden gelehrt wird. Darüber hinaus passe ich meine Lyrics an einen Rhythmus von 365 Wörtern pro Minute an und mache Atemübungen während der Vollmondphasen, um meine Zunge nach den Sternen auszurichten! (lacht)

R: Ich kann mir vorstellen, dass es unter den MCs in London einiges an Wettbewerb gibt. Wie gehst du damit um?
Lowqui: Ich sehe andere MCs nicht vor dem Hintergrund von Konkurrenz! Ich genieße es auch, einfach mal Zuhörer zu sein. Ich habe viele Freunde im Kreis der Drum'n'Bass-MCs und wenn wir uns treffen haben wir einfach ne Menge Spaß.

R: Du bist vor kurzem vor mehr als 15.000 Leuten in London aufgetreten. Wie fühlt es sich das an, vor so einer riesigen Menschenmenge zu performen?
Lowqui: Das war „Get Loaded" in Clapham Common, fünf Minuten von meinem Geburtshaus und zehn Minuten von meinem derzeitigen Zuhause entfernt – es war wie „nach Hause" zu kommen. Zuvor waren Goldie und ich in Asien gewesen und somit fuhren wir direkt vom Flughafen zum Festival. Mit DnB auf die Bühne zu gehen war ein besonderes Gefühl. Wenn man hört wie tausende von Leuten Lärm machen geht einem doch ein angenehmer Schauer durch den ganzen Körper.
R: Was war für dich bisher der aufregendste Gig?

R: Was war für dich bisher der aufregendste Gig?
Lowqui: Zu viele, um sie alle aufzuzählen! Meine persönlichen Highlights in diesem Jahr waren „Get Loaded" in Clapham Common, in Peking aufzutreten, mit Danger den Relaunch in einem neuen Venue zu feiern und mein Gig bei einem riesigen Rave in St. Petersburg bei dem 15.000 Leute in einem Hockey Stadium ausgeflippt sind.

R: Du warst mit Metalheadz auf Tour und bist auch diesen Winter wieder mit Goldie unterwegs. Wie ist es durch die Weltgeschichte zu touren?
Lowqui: Es ist eine Menge Spaß und harte Arbeit zugleich. Der spaßige Teil ist, neue Leute kennen zu lernen, neue Venues zu sehen, exotische Sachen zu essen und die verschiedensten Clubs zum Kochen zu bringen. Der anstrengende Teil ist der Mangel an Schlaf und das viele Rumfliegen. Auf der kommenden Tour werden wir in 30 Tagen 17 Mal ins Flugzeug steigen – da bleibt nicht mehr viel Zeit um zu Chillen und für Sightseeing! Ich bin glücklich, dass ich die Chance habe so viel zu Reisen, deshalb versuche ich auch bei jedem meiner Gigs der Crowd so viel wie möglich dafür zurück zu geben.

R: Ich weiß, dass du ständig dein kleines schwarzes Textbook mit deinen Lyrics mit dir rumträgst. Wann schreibst du deine Lyrics?
Lowqui: Ich schreibe wann immer ich eine neue Idee habe, das kann im Flugzeug sein, in der U-Bahn, mitten in einem Freestyle-Set, im Bett oder auf der Toilette... wo auch immer! Ich schreibe manchmal ziemlich düstere Sachen, die ich niemals auf einer Party MCen würde. Manche meiner Texte sind ziemlich politisch, dann versuche ich sie so zu verpacken, dass die Leute nicht mitten im Set einfach aufhören zu Tanzen, ich streue lediglich ein paar subversive Botschaften.

R: Kannst du beim MCen beeinflussen, was ein DJ auflegt und ihn in eine bestimmte Richtung drängen?
Lowqui: Nein, der Job eines DJs ist es aufzulegen, mein Job als MC darauf zu reagieren! Ich würde niemals einen DJ nach einem bestimmten Tune fragen, genauso wie mich DJs ja auch nicht nach bestimmten Lyrics fragen.

R: Was ist deiner Meinung nach das Schlimmste, was ein DJ machen kann?
Lowqui: Beim Auflegen ein goldenes, hautenges Lackkostüm anzuhaben und beim Tanzen vollkommen aus dem Rhythmus sein. Aus Versehen während dem Set den Mixer ausschalten und glauben, dass die Anlage an sei obwohl es lediglich die Monitorboxen sind. Zusätzlich dazu auf die Plattenspieler kotzen und die Platte anschließend in die Menge werfen um dann mit dem Mixen weiter zu machen... Nicht lachen! Hab ich so erlebt!

R: Wann kann man dich das nächste Mal in Österreich oder Deutschland sehen?
Lowqui: In München bei Dangers „Pleasure & Pain" am 13.01. und 10.02. Die Relaunch Party im November war wieder mal ausverkauft und die Leute sind total ausgerastet – kommt einfach vorbei und rockt mit uns! Als Resident von Hoch 10 Hamburg werde ich auch in der nahen Zukunft wieder im Watergate in Berlin sein. Graz und Linz werden für mich die nächsten Stationen in Österreich sein.

Derzeitige Top 3 dnb Tunes:
1 Letting Go – Rufige Crew – Metalheadz
2 Bloodline – Artificial Intelligence – Widescreen
3 Sabre – Love Is Gone – Future Thinking

Top 3 non-dnb Tunes (alltime):
1 Edelweis – Bring Me Edelweis!
2 Dark Side Of The Moon – Pink Floyd
3 Redemption Song – Bob Marley

NU:TONE LOGISTICS

DIE DRUMnBASS BRÜDER

Dan und Matt Gresham aka Nu:Tone und Logistics bilden neben London Elektricity und Cyantific die Eckpfeiler bei Hospital Records. Mit der Veröffentlichung von Logistics' Debütalbum „Now More Than Ever" legt der Jüngere der Beiden ein Meisterwerk vor.

words by Intoxicated

foto: Xiasu 'Xax' Han

Der Mann weiß, wovon er spricht. „Wenn euch meine Musik gefällt, solltet ihr euch mal Tunes von meinem Bruder anhören." sprach Nu:Tone zu Hospital Boss Tony Colman kurz nach seinem Signing auf dessen Label im Frühling 2003. Was dabei herauskam, ist mittlerweile ein Stück Drum'n'Bass-Geschichte – Logistics ist derzeit wohl der erfolgreichste Künstler aus dem Hospital-Camp, sein Debütalbum setzt neue Maßstäbe in Sachen Vielseitigkeit und seine Remix-Arbeiten sind begehrt wie nie zuvor.

Ohne Nu:Tone kein Logistics – und umgekehrt.

Obwohl Nu:Tone der erste war, der seine Tunes releasen konnte, ist es Matt, der ihn in die entscheidende Richtung lenkt. Logistics sammelt seine ersten Drum'n'Bass-Erfahrungen auf den Raves Mitte und Ende der Neunziger und ist komplett fasziniert von der Musik. Zu diesem Zeitpunkt allerdings nur als Partygast – mehr als das wollte er auch lange nicht sein. Sein Bruder Nu:Tone produziert zu dieser Zeit schon fleißig, allerdings nur House – dazu spielt er immer wieder mal in Funkbands und macht für ein Universitätsradio in Cambridge Radioshows mit Funk und Soul. Das geht dann auch eine Zeit so weiter, bis der Jüngere dem Älteren nach einem USA-Aufenthalt eine Platte zusteckt – die 1996 erschienene „Music Box"-Compilation von Roni Size und dem Full Cycle Camp. Der Bristol-Sound prägt die beiden ab diesem Moment – Nu:Tone als Produzent erkennt schnell seine neue Richtung und Logistics liebt es, einfach nur die Musik zu hören. Er selbst hat kein Interesse zu produzieren, studiert zu diesem Zeitpunkt Kunst an einem Londoner College und genießt das Leben. Als Nu:Tone ihm eines Tages eine Software-CD in die Hand drückt, gibt es dann aber keine Ausreden mehr – der jüngere der Beiden beginnt sich die Nächte hinter dem Rechner um die Ohren zu schlagen und macht Musik.

Der Durchbruch der Greshams

Nu:Tone sollte dann der Erste sein, der seine Tunes einem breiteren Publikum zugänglich macht. Durch seine Zeit als Radio-DJ in Cambridge lernt er schon früh John B kennen, der ebenfalls an der renommierten Universität unweit von London studiert. Man tauscht Samples aus und wenig später auch die ersten Tunes. John B erkennt das Talent von Nu:Tone, zögert nicht lange und signt Tunes für seine drei Labels: DOG001 (Chihuahua), BETA009 (Beta) und TGN009 (Tangent) gehören alle dem aufstrebenden Produzenten aus Cambridge. 2003 gründet Nu:Tone sein eigenes Label „Brand:Nu", knüpft via Demo-CD die ersten Kontakte mit Hospital und kündigt seinen vier Jahre ausgeübten Job als Lehrer für Musiktechnologie. Kurz darauf erhält Matt seinen ersten Release auf der dritten Ausgabe von Brand:Nu. Zu diesem Zeitpunkt macht Nu:Tone die Herren von Hospital auf seinen kleinen Bruder aufmerksam. Tony Colman und Co. nehmen ob seines schier unendlichen Talents Logistics mit offenen Armen auf und sein erster Release auf Hospital lässt nicht lange auf sich warten: Die B-Seite von NHS68 – SKC & Safair's „Free My Soul" ist Logistics' „Replay". Dann geht es Schlag auf Schlag: „Together" wird im Sommer 2004 im Rahmen der „Future Sounds of Cambridge"-Compilation releast und so zu einem der größten Tunes des Jahres. Retrospektiv gesehen wohl der wichtigste Tune aller Zeiten für Hospital, denn die A-List Kaliber Andy C, Hype und wie sie alle heißen, beginnen mit „Together", Hospital-Tunes auf den großen Raves zu spielen. Dasselbe Kunststück gelingt Nu:Tone knapp davor, als er für den ersten Release von Liquid V den Klassiker „Strictly Social" von Roni Size remixen darf.

Im Frühling 2005 veröffentlicht Nu:Tone sein Debütalbum „Brave Nu World", das ebenfalls ein Riesenerfolg wird und zum Teil auch abseits des Drum'n'Bass-Publikums punkten kann. Logistics produziert zu dieser Zeit Tunes am laufenden Band, neben einigen Singles entstehen auch die „Spacejam-" und „Release The Pressure"-EPs, beide voll gepackt mit Hits. Es dauert nicht mehr allzu lange, bis auch der jüngere der beiden Gresham-Brüder zu seinem Debütalbum kommt.

Das Album

Im September 2006 ist es dann soweit: „Now More Than Ever", das lang erwartete Debütalbum Logistics', erscheint. Das Album kommt einer Compilation des bisherigen musikalischen Schaffens von Logistics gleich. Seine besten Tunes auszusuchen ist vergleichbar wie die berühmte Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen. In einer durchschnittlichen Woche produziert der Mann gute 20 Tunes, einige werden abgeschlossen, einige nicht. Es dauerte also eine Zeit, bis Hospital und Logistics aus hunderten Tunes die richtigen beisammen hatte. Bei manchen war die Entscheidung so schwer, dass auf der Website des Labels dazu aufgerufen wurde, die Tunes für die nächste EP per Voting auszusuchen. Herausgekommen ist dabei die „City Life EP", die knapp zwei Monate nach seinem Album schon das nächste Highlight in der Diskografie des noch so jungen Matt Gresham darstellt. „Now More Than Ever" kann auf jeden Fall schon jetzt zu den ganz großen Drum'n'Bass-Alben aller Zeiten gezählt werden – eine doch sehr respektable Leistung für einen jungen Produzenten wie ihn.

Nu:Tone hat sich Release-technisch im vergangenen Jahr zwar etwas zurückgehalten, doch auch die kürzlich erschienene 12" mit „The Thing That Lovers Do" und „Missing Link" zählt zum absolut besten, was das Jahr 2006 so hervorgebracht hat. Aus seiner Richtung hört man auch immer wieder Andeutungen bezüglich eines neuen Albums – vielleicht auch mit mehr brüderlicher Zusammenarbeit unter ihrem „Nu:Logic"-Alias. Zu berichten gibt es auch von familiärem Nachwuchs, Nu:Tone ist Vater geworden (www.myspace.com/jnr_tone) – die musikalische Tradition im Hause Gresham ist also bis auf weiteres gesichert.

foto: Timon Müller-Aichholz

ANDY C

ICH WERDE IMMER BEI VINYL UND DUBS BLEIBEN

Wenn Andy C kommt, kommen alle. Resident macht da keine Ausnahme und begab sich am siebten Dezember auf einen Kleingruppenausflug ins von Wien aus nahe gelegene St. Pölten. Eristoff Tracks und Urban Art Forms luden ins Warehouse, das vom UAF-Kollektiv rund um Initiator Meph sound-, licht- und projektionstechnisch noch um einige Facetten erweitert wurde. Nach einem frenetisch gefeierten Set von Headliner Andy C erwartete uns Selbiger zum Interview und erzählte unter anderem von seiner Auffassung des richtigen Vibes, RAM Records und seiner Vorliebe für Dubplates und Vinyl.

words by Intoxicated

R: Du hast 2004 – bezogen auf den Start deiner Producer- und DJ–Karriere 1992 – gesagt: „Das Ganze fühlt sich einfach noch nicht an wie 12 Jahre." Wie stehst du knapp drei Jahre später zu diesem Statement?

Andy C: Ich genieße das Auflegen immer noch sehr. Auf dem Weg zu den Locations hänge ich zwar jedes Mal im Auto, kurz vorm Einschlafen. Doch sobald ich hinter den Decks stehe und die Leute sehe, kommt sofort das Feuer.

R: Bei deinem Set heute war die Bühne extrem voll, 20 Leute haben um dich herumgetanzt – einmal gab's dann auch den Unfall und jemand kippte in die Decks. Trotzdem hast du sehr entspannt gewirkt und die Leute weitertanzen lassen – das stört dich also nicht?

Andy C: Das passiert einfach. Es nervt zwar, wenn die Nadel springt, aber schlussendlich ist es immer noch wichtiger, die Leute Spaß haben zu lassen. Der Vibe von den Leuten auf der Bühne überträgt sich dann ja auch automatisch auf mich.

R: Du legst seit 1992 auf – wie bist du damals dazu gekommen?

Andy C: Ich war mit meiner Schwester, die auch das erste RAM-Logo entworfen hat, schon mit 13 auf meinem ersten Rave. Seit diesem Tag bin ich bis heute fasziniert von dieser Kultur. Mit 15 habe ich mir dann Decks gekauft und bin nonstop davor gestanden. Kurz darauf wurde dann RAM Records gegründet und heute – 15 Jahre später – sitze ich hier und mache immer noch das gleiche mit meinen Freunden von damals, das ist fantastisch. Ich brauche auch einfach jede Woche meinen „Fix" an Clubkultur – die Leute und der Vibe im Club, darum geht es.

R: Hin und wieder ist zu lesen, dass du damals wegen RAM mit 16 die Schule abgebrochen hast – stimmt das?

Andy C: Nicht ganz. Ich habe sie nicht abgebrochen, ich wollte eine Berufsausbildung beginnen. Ich bin also nicht geflogen oder so.

R: Was war dann der Plan damals?

Andy C: Da war kein Plan! Wie konnte ich mit 16 einen Plan haben? Der Plan war, auszugehen und Spaß zu haben (lacht). Zu dieser Zeit hatte ich schon das Privileg, immer wieder auf Partys von Red One und auf anderen Partys wie „Elevation" spielen zu können. Red One war der Erste, der mich gebucht hat. Dazu habe ich auch auf Piratensendern gespielt, „Syndicate FM" beispielsweise. Wir haben auch schon Musik produziert, aber die meiste Zeit habe ich Promotion für die Partys gemacht und überhaupt alles, um ein Teil der Szene zu sein. Das musste nicht unbedingt das DJing sein, einfach alles, was der Kultur half, weiterzukommen.

R: Damals hat dir beim Produzieren Ant Miles die ersten Dinge beigebracht. Geht ihr immer noch ins Studio?

Andy C: Sicher! Wir waren letzten Abend gemeinsam im Studio und haben an einem Tune gearbeitet. Ant ist wie mein Mentor, er hat seit 16 Jahren seinen Platz in meinem Herzen.

R: An was für einem Tune habt ihr gestern gearbeitet?

Andy C: Ein Remix eines alten Tunes, Ram Trilogy.

R: Klingt interessant! Kannst du sagen, welcher Tune?

Andy C: Nein! (lacht). Wir wissen ja nicht mal, ob der überhaupt releast wird. Aber wie ich vorher gesagt habe, RAM wird 15 Jahre alt, da wird einiges kommen in diese Richtung, Remix-Arbeiten und einiges mehr. Aber gestern war es wirklich cool mit Ant, wir haben um Mitternacht begonnen und haben morgens um sieben aufgehört.

R: Dein DJ-Schedule ist ja enorm, wie viel Zeit bleibt da überhaupt noch fürs Studio?

Andy C: Leider nicht allzu viel. Die letzten paar Jahre hab ich wirklich nicht viele Tunes gemacht. Dafür habe ich gemeinsam mit dem Label Leute wie Subfocus, Shimon und Moving Fusion und jetzt auch Culture Shock groß gemacht und dafür viel gearbeitet. Wir arbeiten uns wirklich den Arsch ab, das braucht einfach seine Zeit. Allerdings liebe ich die Studioarbeit. Das ist ein ganz eigener Vibe. Wenn du einen Tune machst, wirkt der einfach länger. Wenn du ein DJ-Set spielst, wirkt das an diesem Abend und am nächsten Tag ist es vorbei. Der ganze Vibe ist verflogen. Aber ein Tune wirkt für immer. Du kommst auf einen Rave und die Leute spielen deine Platte, das ist großartig. Das möchte ich einfach wieder regelmäßiger erleben.

R: 2006 war für RAM ja eher ein ruhigeres Jahr, es gab nicht so viele Releases. Wie sieht die Prognose für 2007 aus?

Andy C: Stimmt, 2006 hatten wir nur die „Dimensions" EP, die Noisia Single, ein paar von Subfocus und die Shimon EP. Nächstes Jahr wird definitiv mehr kommen, es wird ja wie gesagt auch das 15-jährige Jubiläum des Labels. Wenn alles gut läuft, kommt im ersten Halbjahr auch das Debütalbum von Subfocus. Der Typ ist einfach on fire! Er bringt immer wieder neue Sachen auf den Tisch. Ich bin sehr gespannt, wie das Album wird.

R: Wie sieht bei RAM die Aufgabenverteilung aus? Wer macht was?

Andy C: Ich bin sozusagen der Verantwortliche für den Gesamtablauf. Red One managt das Label – das ist sein Hauptberuf. Wir machen aber alles mehr oder weniger gemeinsam. Bei der Nightlife-CD-Serie haben wir wieder einiges gelernt, die ganzen 15 Jahre waren ein stetiger Lernprozess. Drum'n'Bass ist halt immer noch Underground, es wurde vom Mainstream nie ganz akzeptiert. Das hat uns aber in gewisser Weise einen Vorteil verschafft. Viel Musik kommt und geht, wird gefeiert und ist dann schon wieder weg. Drum'n'Bass ist da viel organischer gewachsen, es wird immer noch von der Szene gesteuert. Es gibt keine Entscheidungsträger von außen, die irgendjemandem sagen, was der zu tun hat. Darum geht es uns immer noch so gut nach 15 Jahren.

R: Kannst du uns genauere Infos zum anstehenden Release-Schedule von RAM geben?

Andy C: Als erstes kommt im Jänner eine 12" von Subfocus mit „Special Place" und „Druggie" auf der anderen Seite – vor allem „Special Place" wurde ja schon lange erwartet. Dann kommt eine Single von Xample, dann was von Culture Shock, dann eine 12" von Chase & Status…

R: … von denen es ja Gerüchten zufolge ein Album auf RAM geben wird?

Andy C: Naja, sie machen viele gute Tunes. Das Gerücht sagt das, ja. Mal schauen was draus wird. Auf jeden Fall kommt im März dann die „RAM 15" Compilation. Es gibt eine CD mit Klassikern aus dem RAM-Katalog, eine Live-CD und DVD von mir, und dann kommt auch schon das Subfocus-Album. Diese Dinge nehmen das erste Halbjahr mal locker ein.

R: 2006 gab es ja das Noisia-Release mit „Facade" und „Moonway Renegade". Planst du auch in diesem Jahr wieder Releases, die stylemäßig andere Territorien beschreiten?

Andy C: Auf jeden Fall! Kannst du dir vorstellen, wie das ist: Du sitzt zu Hause vor dem Rechner und Noisia schickt dir „Facade"… Ich sprang durch mein Zimmer und kriegte mich kaum ein, ich hab richtig geschwitzt! Ich hab einfach den Vibe zu 100% gespürt. Ich hab dann zu Noisia gesagt, dass ich den Tune unbedingt für RAM haben will. Jeder, der mich und den alten RAM-Vibe kennt, weiß, dass „Facade" genau mein Ding ist. Noisia hat auch einen Remix für die nächste „Dimensions" EP gemacht, die nächstes Jahr später kommen wird. Den Jungs von Noisia zuzuhören ist einfach inspirierend. Noch vor vier Jahren hätte das niemals funktioniert, ein Drum'n'Bass-Act, der House, Breaks und HipHop macht. Aber jetzt akzeptieren die Leute, wenn Producer auch andere Styles machen wollen.

R: Was kann man 2007 von Frequency erwarten?

Andy C: Oh, da kommt auch einiges. Das Konzept dieses Labels ist ja immer noch, Leuten eine Chance zu geben, die sonst zu keinem Output kommen würden. Die Leute glauben immer, Frequency ist einfach das Sister-Label von RAM, aber es geht eigentlich nur darum, Leuten eine Chance zu geben. Subfocus hat auf Frequency gestartet und sich dann so etabliert, dass er auf RAM releasen konnte. Auch Xample hat den Schritt jetzt geschafft und hat eine Single auf RAM anstehen.

R: Kannst du uns ein paar Namen von Leuten nennen, die bald auf Frequency releasen?

Andy C: Es wird wieder was von Basher kommen, wir bringen Tunes von arQer & Realtime aus Amerika, die haben wirklich einen fetten Tune gemacht, „Runaway" – sehr funky, ein bisschen Off-Beat und so. Frequency ist einfach eine Plattform und ich hoffe, ich kann den jeweiligen Künstlern damit helfen.

R: Reden wir ein bisschen über deinen Style als DJ. Wenn man dich aus der Nähe Mischen sieht, wirkt das alles sehr, sehr sicher. Hast du Zeit zu Hause, Sachen vorzubereiten, oder entsteht das meiste in den Clubs?

Andy C: Zu Hause komme ich nicht viel zum Üben, ich höre mir dort eher die Tunes an. Live geht das viel besser. Die Leute können bei jedem Übergang kaum erwarten, was wohl als nächstes geschehen wird – und mir geht's da genauso. Wenn man schon zuvor bei jedem Mix weiß, was passiert, fehlt die Spannung.

R: Also kannst du dich nur durchs Anhören zu Hause an die Struktur der Tunes erinnern?

Andy C: Auf jeden Fall ist nichts von alldem geplant, das kann man sich nicht merken. Nach so vielen Jahren geht das einfach in einen über. Man lernt das Vinyl zu lesen, welche Grooves wie lange dauern. Ich kann das machen, ich verwende ja keine CDs. Und manchmal funktioniert dann ein Double Drop und manchmal eben nicht. Während des Sets baue ich mir im Club die optimale Tracklist zusammen. Da gibt es dann „bridging" Tunes, die etwas ruhiger sind, und die „big impact" Tunes für die gewissen Momente. Ich baue auch immer wieder speziellere Tunes ein, auf die ich gerade Lust habe.

R: In deinem heutigen Set war das wohl „Terrorist" von Renegade – ein Tune von 1994…

Andy C: Absolut! Ich hatte die Idee vor ein paar Tagen, als ich zu Hause ein paar alte Tunes angehört habe. Auf einmal rennt meine Freundin ins Zimmer und schreit: „I remember that!" Das bringt einfach alte Erinnerungen zurück. Und das Lustige daran ist ja, dass die jüngeren Raver von heute vielleicht neun Jahre alt waren, als der Tune herauskam und jetzt denken, das ist ein brandneuer Tune, gespielt von Andy C. Das zeigt dir, dass manche Tunes einfach ein verdammt langes Leben haben und immer noch frisch klingen.

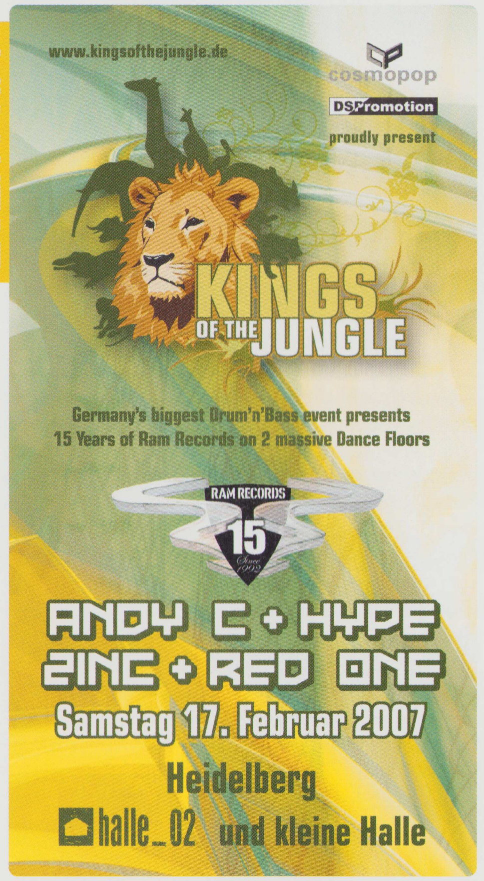
R: Ein lustiges Detail bei deinem Set heute war, dass du die CDJs als Ablage für deine Dubplates benutzt hast. Heute ist das ja mittlerweile eher umgekehrt: Die CD-Cases liegen auf den unbenutzten Plattenspielern.

Andy C: Ich bin Old Skool, ich benutze Vinyl und Dubs. Ich kann CDs einfach nicht verwenden. Nur in ganz großen Ausnahmefällen, wie letzten Freitag, als mir Pendulum einen brandneuen Tune geschickt haben – da fehlte dann einfach die Zeit, zum Cutter zu gehen. Das ist aber wirklich die Ausnahme. CDs passen einfach nicht zu meinem Stil. Wenn ich in der Mitte eines Sets eine CD spielen würde, würde das meinen Flow komplett ruinieren. Ich sage ja nicht, dass es falsch ist, aber es ist einfach nichts für mich.

R: Nachdem nun sogar Grooverider und Bryan Gee CDs verwenden, fragt man sich halt fast automatisch, wann es bei Andy C soweit sein wird…?

Andy C: Niemals, ich werde immer bei Vinyl und Dubs bleiben.

EVENTTIPP



fotos: Droidy / www.droidmedia.com

ED RUSH + OPTICAL

HOFFENTLICH BRINGEN WIR DIE DARKNESS WIEDER EIN WENIG ANS TAGESLICHT

Seit Jahren schon zählen die Drum'n'Bass-Veteranen Ed Rush & Optical zu den Big Names in der Szene – sowohl als DJs als auch als Producer. Nachdem sie ihr Label Virus Recordings gründeten, gelang ihnen mit dem Album „Wormhole“ ihr gemeinsamer Durchbruch; darauf folgten zahlreiche weitere Releases. „Chameleon“ heißt ihr neuestes Album, und dass dieses ihren musikalischen Horizont durchaus erweitert hat, soll das dazugehörige Live-Projekt „Virus Live!“ verdeutlichen.

words by Robert Milunovic

Ed Rush machte sich als Produzent erstmals bemerkbar, als er in Zusammenarbeit mit Nicholas Skyes, kurz Nico, 1993 den Tune „Bludclot Artattack“ auf dessen Label No U-Turn Records veröffentlichte. Danach arbeitete er weiterhin mit Nico sowie mit DJ Trace und Fierce zusammen, bis er schließlich Bekanntschaft mit Optical machte. „Kennen gelernt haben wir einander im Music House, wo wir zu jener Zeit beide unsere Dubplates schneiden ließen. Damals war das Music House wie ein Treffpunkt für DJs“, plaudert Optical über die Anfänge. Es war ein natürlicher Prozess, dass Ed Rush & Optical einander öfters über den Weg liefen, stammen sie doch beide aus Westlondon.

Sie kreierten ihre ersten gemeinsamen Tunes und stampften schließlich zusammen das Label Virus Recordings aus dem Boden. Dies taten sie primär mit dem Hintergedanken, ihre eigenen Tunes darauf zu releasen: „Wir haben das Label gegründet, einfach um Tunes herauszubringen, die andere Labels nicht veröffentlicht hätten. Diejenigen, von denen die damalig großen Labels geleitet wurden, hatten eine Vision von dem, was Drum'n'Bass zu sein hatte und diese entsprach nicht unbedingt dem, was wir machten. Sie mochten zwar einiges, doch interessierten sich nicht für alles davon.“, erklärt Optical. Unmittelbar nach der Labelgründung veröffentlichten sie auf diesem ihr Erstlingsalbum „Wormhole“. Dieses wird heute noch als Meilenstein in der Drum'n'Bass-Geschichte angesehen, da es in der damaligen Zeit genreprägend war.

Nach „Wormhole“ (1998), „The Creeps“ (2000 bzw. 2001), „The Original Doctor Shade“ (2003) und „Virus Vaults“ (2005) veröffentlichten Ed Rush & Optical mit „Chameleon“ nun, im Jahre 2006, ihr fünftes Album und wie die Vorgänger ist auch dieses auf dem eigenen Label erschienen.

Ihre Affinität für die Produktion von Alben lässt sich dabei nicht leugnen: „Wenn wir Maxis veröffentlichen, dann versuchen wir den Dancefloor-Vibe einzufangen und den Sound zu kreieren, den die Leute im Club gerne hören möchten.“, so Optical weiter. Bei einem Album allerdings habe man die Möglichkeit, nicht zuletzt wegen der längeren Spieldauer, den Hörer auf eine akustische Reise mitzunehmen.

An „Chameleon“ werkelten Ed Rush & Optical allerdings nicht alleine. Sie holten sich Verstärkung durch Opticals Bruder Matrix, der bei einigen Produktionen mitwirkte. Außerdem organisierte man sich die MCs Darrison und Rhyme Time sowie den Rock-Sänger Louis Smith für die Vocals. Während der Produktionsphase der Tunes für dieses Album kam die Idee auf, man könnte diese dank der vielen Vocals auch live spielen. Man hatte die nötigen Vocalists (Louis Smith und Rhyme Time), einen guten Keyboarder (Matrix) und selbst tauschte man für dieses Projekt die Turntables gegen ein Keyboard (Ed Rush) und eine Gitarre (Optical). So war die Band bereits auf einer kleinen Tour und präsentierte dem Publikum im Zuge dieser das neue Album in Form von Live-Musik.

Neben der Arbeit im Studio und neuerdings auch ihrem Band-Projekt sind Ed Rush & Optical zwei DJs, die mit Vorliebe düsteren Drum'n'Bass auflegen. Ihnen ist aber bewusst, dass letztendlich die Crowd entscheidet, welche Tunes gespielt werden sollen, während ihnen das Produzieren mehr Freiraum biete: „Als DJ musst du dich deinem Umfeld anpassen: Wenn du bei einer Party auflegst, bei der man keinen harten, darken, technolastigen DnB hören will, und du ihn weiterhin spielst, dann machst du deinen Job nicht wirklich gut. Als DJ musst du spontan das auflegen können, was das Publikum hören will; als Producer kannst du, glaube ich, mehr oder weniger das tun, was du willst oder wovon du glaubst, dass du es in jenem Moment tun solltest.“, beschreibt Ed Rush.

Worauf Ed Rush & Optical bei ihren DJ-Sets und noch viel mehr beim Produzieren Wert legen ist, dass sie sich dabei nicht zu sehr dem Sound unterordnen, der gerade angesagt ist. Auch wenn man auf „Chameleon“ so manchen Tune hört, der weniger dem ursprünglichen Style dieses Duos entspricht, so versuchen sie dennoch sich vom Einheitsbrei abzuheben und den Sound zu repräsentieren, der ihnen gefällt. Ed Rush dazu: „Drum'n'Bass entwickelt sich meiner Meinung nach in Zyklen. Als Optical und ich zum Beispiel „Wormhole“ produzierten, befand sich Drum'n'Bass in einer Jump-Up-Ära: Er bestand hauptsächlich aus fetten Beats und fetten Basslines. Es gab kaum organische Techno-Einflüsse, also versuchten wir diese einzubringen. Heutzutage befinden wir uns auf einer ähnlichen Stufe, besonders in Großbritannien, wo viele Leute, die Drum'n'Bass hören, noch relativ jung sind und offensichtliche Tunes hören wollen. Hoffentlich bringen wir die Darkness wieder ein wenig ans Tageslicht!“

ED RUSH & OPTICAL present CHAMELEON

Schon beim ersten Hören des neuen Albums aus der Ed Rush & Optical-Soundfabrik, welches „Chameleon“ getauft und auf Virus Recordings veröffentlicht wurde, wird deutlich, wie sehr hier der Name des Werkes auch Programm ist. Einem Chamäleon gleich, das bei Bedarf seine Hautfarbe ändern kann, wechseln sich hier nämlich verschiedene Klangfarben ab und erschaffen ein ziemlich abwechslungsreiches Album, das insgesamt nicht mehr so düster wirkt wie vorherige Alben. Dies mag unter anderem daran liegen, dass beim Erschaffen von „Chameleon“ neben diesen zwei Produzenten noch die Künstler Darrison, Louis Smith, Matrix und Ryme Time mitwirkten.

Dieses Album ist mal düster („Life Underwater“), mal rockig („Bloodmoney“), mal funky („Twofold-Vibrations“). Insgesamt baut „Chameleon“ dadurch keine dunkle Atmosphäre auf, die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Album zieht. Nicht alle Tracks haben einen solch subtilen Charakter und eine solche Tiefe wie frühere Produktionen von Ed Rush & Optical. Dafür haben einige Tunes auf ihrem neuesten Werk durchaus das Potenzial, Floorfiller zu werden, sofern sie das nicht bereits sind, was im Besonderen an der Eingängigkeit dieser Produktionen liegt, die dafür sorgt, dass man sofort das Tanzbein dazu schwingen will. Als Beispiele seien hier die Tunes „Perfect Drug“ und „DNA“ genannt, welche gemeinsam als 12“-Maxi auf selbigem Label erschienen sind.

Von Ed Rush & Optical wurde mit „Chameleon“ ein zweischneidiges Schwert geschmiedet, was besonders an der Vielseitigkeit des Albums liegt: Während genügend vereinzelte Tracks bei der Hörerschaft gut ankommen sollten, ist fraglich, ob das Album genauso viele Hörer auf gesamter Länge überzeugen kann. Allen Freunden der härteren Gangart sei allerdings empfohlen, in dieses Album zumindest einmal reinzuhören, um sich selbst eine Meinung darüber zu bilden, denn über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Technisch ist „Chameleon“ jedenfalls einwandfrei produziert und beweist, dass die Macher dieses Albums ihr Handwerk beherrschen.

"DIE SZENE IST LANGSAM, WAS LIVE--DRUM'N'BASS ANGEHT, ABER SIE KRIEGT'S SCHON MIT"

words by Mathias Hanf

DIE SPIELWIESE

Mal ehrlich: Was ist schon eine dröhnende Planet Pendulum-Show gegenüber dem bis auf feinste ausgearbeitetem Konzept der Spielwiese? Nicht bekannt? Dann weiter lesen! Die Erzählungen über faszinierende Live-Shows, unübliche Instrumentalisierungen und Visuals der besonderen Art werden euch überzeugen.
Resident talks to ... Die Spielwiese.

R: Stellt doch mal bitte euch und eure Formation vor.
Die Spielwiese: Wir sind eine siebenköpfige Band aus Mainz/Wiesbaden und haben uns schon seit einigen Jahren der Live-Umsetzung von Drum'n'Bass verschrieben. Claus spielt am Keyboard und macht die Programmierung, Silvia ist bei uns für den Gesang zuständig (oft auch über ein Megaphon). Timo spielt Gitarre, Synthies und macht auch die Programmierung. Oli ist unser DJ, macht aber auch Synthiesounds. Daniel (Anm. d. Red.: Mittlerweile ersetzt durch Michl Oechsler, Daniel kümmert sich noch um die Visuals) ist unser Schlagzeuger. Und dann gibt es noch Julian, der heute leider nicht dabei ist, aber für die Visuals zuständig ist. Ach ja, da hinten (Anm. d. Red: Das Interview führe ich in einem mit Instrumenten voll gestellten Raum der Münchener Studentenstadt, in der heute das jährliche Festival „Stustaculum" stattfindet. Auf einer Couch in der Ecke – zugedeckt mit Jacken – nimmt ein junger Mann eine Auszeit) schläft gerade Hans, unser Kontrabassist (lachen).

R: Also eine Zusammenkunft von verschiedenen Leuten aus Wiesbaden und Mainz. Wie habt ihr denn da zusammengefunden? Kommt ihr alle aus der Drum'n'Bass-Szene?
Die Spielwiese: Ganz unterschiedlich. Ein kleiner Teil kennt sich schon seit so zehn bis zwölf Jahren. Da haben wir ganz klassisch mit Schulband gemeinsam gespielt und ursprünglich haben auch einige zusammen gewohnt. Claus hatte und hat eine Reggae-Band, die einen Proberaum zur Verfügung gestellt hat. Timo war damals in einer Rockband. Mit Oli, unserem DJ, haben wir dann einfach mal zu Drum'n'Bass-Platten gejammt – wir fanden das einfach geil. Daniel hat dann Drums dazu gespielt, Gesang kam von Silv, und später gelangte auch Hans in die Band. Es hat sich einfach verselbständigt. Als letztes kam uns bzw. Julian die visuelle Komponente in den Sinn: Zunächst dachten wir, dass wir keine gute Show bringen können, und haben dann Videos auf den Konzerten eingebaut... auch, um von uns abzulenken (lachen).

R: Wie kommt dieses besondere Konzept denn an?
Die Spielwiese: Erstaunlich gut. Was uns besonders freut, ist, dass auch die Musik bei Leuten gut ankommt, die gar nicht aus der Szene stammen. Zunächst dachten wir, wir machen derbe Randgruppenmusik. Dann haben wir aber festgestellt, wie Festivaltauglich sie ist, und sogar den Kreis um Drum'n'Bass zu erweitern vermag. Wir haben schon Zuschauer gehabt, die diese Musik definitiv nicht mochten, aber plötzlich Gefallen fanden und dann ihre Einstellung gegenüber Drum'n'Bass änderten. Sicherlich kommt das auch über unsere Bandkomponente: Man sieht und hört, dass es nicht nur elektronisch produziert ist, sondern auch live mit Instrumenten gespielt wird.

R: Wie wichtig ist euch das Prädikat „Drum'n'Bass"? Seht ihr euch richtig in dieser Szene?
Die Spielwiese: Wir machen Drum'n'Bass – fertig aus! Das war auch von Anfang an die Motivation. Auch wenn viele am Anfang meinten, die Musik klinge nach jazzigen Elementen, gleichen wir das ja mit den härteren Sachen wieder aus. Unser Set ist auch mit fließenden Übergängen gestaltet; es gibt keine Pausen. Für uns steht nicht zur Diskussion, ob unser Sound als Drum'n'Bass angenommen wird oder nicht. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass wir uns in eine kleine Schublade stecken wollen, damit klar ist, worum es eigentlich geht. Live-Drum'n'Bass wird bei uns immer dabeistehen – und das ist keiner der nur auflegt, und auch kein Live-Act. Es wäre für uns auch langweilig, wenn jeder nur auf dem Instrument einen Ton spielt, um puristisch Jungle zu machen. Man hört bei uns viel mehr Melodien; das macht es etwas harmonischer. Uns ist auch nicht nur die Drum'n'Bass-Szene wichtig, sondern allgemein die elektronische Szene, die gerne über Szenegrenzen hinweg elektronische Musik live performt. Da gucken wir gerne nach Bands, mit denen wir mal spielen könnten. Das ist schwierig in der Szene: Sie ist einfach langsam, was Live-Drum'n'Bass angeht. Teilweise kriegt sie es aber schon mit.

R: Ist Live-Drum'n'Bass in euren Augen eine eigene Szene oder eher eine Randerscheinung?
Die Spielwiese (überlegen): Wohl noch eine Randerscheinung. Es mischt aber die Szene auf und könnte festen Boden unter den Füßen bekommen. Eigentlich könnte es schon in der Szene zu Hause sein - ist es aber nicht so hundertprozentig, denn es geht darüber hinaus. Es zieht noch seine eigenen Kreise und damit hoffentlich Leute zum Drum'n'Bass mit rein. Das verbindet in unseren Augen den Live-Drum'n'Bass mit der Allgemeinheit. Das liegt daran, dass man darauf nicht mit „Das ist D'n'B", sondern eher mit „Hey, das ist live!" zugeht (lachen).

R: Inwieweit passen denn eure Visuals und Projektionen zum Set und worauf wird dabei geachtet?
Die Spielwiese: Den Stil kann man gar nicht so genau beschreiben. Wir haben viel mit der ganzen Band gedreht und am Ende zu einer Projektion zusammen geschnipselt. Mittlerweile achten wir darauf, dass eher Visuals entstehen, also nicht zu sehr Geschichten erzählt werden. Auch wenn wir immer noch gerne Videos machen. Die aktuellen Sachen von uns sind eher abstrakter, manchmal geht's dabei nur um eine ganz kleine Idee, die komplett ausgeschlachtet wird.

R: Nachdem jetzt viel über die Live-Komponente geredet wurde, kommen wir mal zu euren Releases: Erzählt mal ein bisschen zum Thema „Live auf CD"!
Die Spielwiese: Ein Konzert ist eine Sache, die nicht kopiert werden kann. Deshalb sind uns diese Shows auch extrem wichtig. Man kommt rum und erreicht andere Leute als über den Verkauf. Momentan machen wir nur Eigenvertrieb, über die Homepage und auf Konzerten. Das ist mühsam, und wir sind natürlich an einem Vertrieb interessiert; das ist wichtig für gute Promotion, um den Leuten zu Hause länger erhalten zu bleiben, oder um vielleicht eines Tages mit einem Track in einem Set aufzutauchen. Die Studioarbeit ist für uns darüber hinaus natürlich ein wichtiger Arbeitsprozess. Irgendwann ist eine CD abgeschlossen, und ein weiterer Meilenstein steht im Regal (freudig). Das erste Album war für uns dazu da, den eigenen Klang herauszufinden. Heute würde das ganz anders klingen. Die neuen Songs sind anders, und dieser Prozess ist interessant – denn man kann vergleichen. Das ist eine spannende Angelegenheit.

R: Wie wichtig sind in eurer Musik elektronische bzw. akusische / unplugged Elemente und wie gut lässt sich das verknüpfen?
Die Spielwiese: Interessant ist für uns in erster Linie alles, was Sound macht. Wir nutzen viele elektronische Elemente, um Gitarre, Bass und Drums zu regulieren. Dann besteht die Überlegung, was man mit akustischen Instrumenten so umsetzen kann, sodass es elektrisch klingt. Wir reizen da viele skurrile Möglichkeiten aus; wir wollen mehr herausholen als man sonst so sieht und hört. Timo spielt zwar selten mit dem Löffel auf der Gitarre, aber es ist trotzdem mehr als nur simples Gitarre spielen. (Anm. d. Red.: Der mittlerweile erwachte Bassist meldet sich jetzt auch zu Wort) Ich bin außerdem Säger (alle lachen), also ich spiele bei einigen Tracks und natürlich auch live auf der singenden Säge. Das ist ein Instrument, das es verdient, gehört zu werden!

R: Wie kam es denn zu eurer Cover-Version zu „Close to me" von The Cure?
Die Spielwiese: Wir haben den gleichen Synthie, auf dem dieser Popcorn-Sound drauf ist. Den schleife ich mittlerweile nicht mehr zu den Konzerten mit, weil der kann zu wenig. Lustigerweise kam damals auch von Seeed eine Nummer mit dem Synthie. Jemand meinte damals: „Hey, ihr covert doch ein Lied von Seeed!" (lachen) Unseres ist sehr dicht am Original und holt diesen The-Cure-Sound zwischendurch sehr hoch.

R: Neues Album – ihr habt das Wort.
Die Spielwiese: Ein Album mit stärkerem Schwerpunkt auf Drum'n'Bass als zuvor. Wir wollen uns mehr von der Live-Performance trennen; das letzte Album war nämlich genau so, wie wir es live spielen. Auch die Drums waren bisher unbehandelt. Diesmal nehmen wir sie als Material und schrauben da dran rum, damit sich die Live-Performance vom Album abhebt. Das ist bei uns eine eigene Komponente. Der ganz entscheidende Unterschied zu London Elektricity ist bei uns ein umgekehrter Herangehensweg an einen Track: Wir schreiben nicht Songs und gucken dann, wie das live umzusetzen ist, sondern bei uns entsteht das viel kreativer – wir spielen live, und dann wird da ein Track draus. Das rechtfertigt auch die vielen Bandmitglieder.

R: Wird sich in Zukunft dann auch bei der Show etwas verändern?
Die Spielwiese: Ja, denn die neuen Songs sind schon anders. Wir können z.B. reecen mit den neu erworbenen Synthies; die Bässe klingen knarziger. Wir wollen auch mehr Tanzbares bieten, und auch Härteres soll kommen. Wir entwickeln Songs je nach Einordnung in ein DJ-Set, denn wir spielen ja live ein Set nach – da guckt man an bestimmten Stellen, was fehlt, und was noch von der Stimmung passen würde. Diesmal sind die Tracks gezielt für unser Live-Set entstanden. Schön ist es, wenn wir dann beim Release einen Abend komplett selbst gestalten; zuerst mit Live-Set und dann mit den eigenen Lieblings-DJs. Da wird nach der Show schon härter aufgelegt, und es bleiben auch ganz andere Leute, die normalerweise nie gekommen wären – die fahren dann drauf ab! Das ist auch etwas Missionsarbeit (vergnügt).

R: Was macht ihr, wenn eure Musik richtig viel Geld einspielen würde?
Die Spielwiese: Auswandern! Nee, völlig klar: Wir würden uns ausschließlich aufs Musikmachen konzentrieren, aber das wünscht sich ja wohl jeder der Musik macht.

R: Euer erstes Spielzeug?
Die Spielwiese: Ähm, Stofftiere?

R: Besaßt ihr damals überhaupt eine Spielwiese (die, für die schönen Matchbox-Autos)?
Die Spielwiese: Wenn dann am ehesten Olli – der hat auch heute noch eine Riesencarrerabahn (35m).

R: Ein schönes Schlusswort ...
Die Spielwiese: Nein, das brauchst du nicht unbedingt schreiben (lachen)

R: Gut, dann also ein anderes Schlusswort.
Die Spielwiese: In der Spielwiese ist der Name auch Programm!

DIE SPIELWIESE - EIMER UND SCHAUFEL

Das neue Album der Wiese macht Spaß, weil es so vielfarbig ist. Jeder Track hat diese Verspieltheit, die man allen Bandmitgliedern im Umgang mit ihren Instrumenten auch anmerkt. Das weckt Vorfreude auf eine neue Live-Show. Silvias zarter Gesang wechselt zwischen Deutsch („Kopfkino") und Englisch, und nistet sich zwischen wenig harten, manchmal sanften („Brighter than it seems") und meist funkigen Sounds (wie bei „Jump Up High") wunderbar ein. Die instrumentalen Delikatessen runden das Album ab und zeigen, wie gut die Band es beherrscht, innerhalb eines Tracks Abwechslung zu bieten – da wird von den üblichen Track-Schemen Abstand genommen und einige Überraschungen für den Hörer parat gehalten: Bei „Tetris" beispielsweise rufen sich zwischendurch Computer-Töne ins Gedächtnis, die uns allen damals zu Game Boy-Zeiten im Kopf umherschwirrten. Dass das Album so Spaß macht, zeigt aber vor allem „You Don't Love Me". Dawn Penn bekommt hier einen satten Jungle-Rework, und die Spielwiese beweist uns damit eindrucksvoll, wie viel Power und Kreativität auf ihr wachsen.

FACTBOX

Mitglieder:
Silvia Ullrich - Vocals
Oliver Kreth - Turntables, Theremin, Synthies
Claus Weyrauther - Keyboards, Synthies
Timo Willecke - Guitar, Synthies
Hans Bender - Doublebass
Michl Oechsler - Drums, Percussion
Daniel Brandt - Visuals, Artwork
Julian Schleef - Visuals, Artwork

Websites:
www.die-spielwiese.org
www.myspace.com/diespielwiese

TOP3 DNB-Tunes:
Desecrated – Beast
Drumsound & Simon Bassline Smith – Killa DJ
Future Prophecies – Dreadlock

TOP3 (Live-)Bands:
Motorpsycho
Esbjörn Svensson Trio
Groundation

foto: artist's own, artwork: BUSK / www.cmod.at

KLUTE
PUNK AND BASS

words by Christian Hillemeyer
Interview by Katharina Wüstenhagen

foto: Daniel K. Gebhart / www.fotografisch.at

Mit seinen mittlerweile 37 Jahren kann Tom Withers auf eine breit gefächerte Musikkarriere zurückblicken. Als 15-Jähriger veröffentlichte er unter dem Alias Tommy Stupid mit der Punk Band „The Stupids" sein erstes Vinyl, tourte durch die Welt und bekam tatkräftige Unterstützung von alten Hasen der Branche wie dem legendären John Peel. Anfang der 90er Jahre wechselte der schon immer sehr rebellische Musiker die Lager vom Punk-Rock zum frühen UK Hardcore, in dem er eine Fortführung der alten Punk-Ideale sah. Aus Hardcore wurde Jungle, aus Jungle wurde Drum'n'Bass und inzwischen ist Tom unter seinem Hauptpseudonym Klute als feste Größe in dieser Musikkultur verankert. Er veröffentlichte auf Labels wie 31 Records, Metalheadz oder Soul:R und kommt mit seinem eigenen Imprint Commercial Suicide auf stolze 46 Releases. Aus diesen Gründen nutzte resident die Gunst der Stunde und lud Tom nach Wien, um auf der resident-Geburtstagsparty sein Können unter Beweis zu stellen. Natürlich nicht ohne sich vor seinem Set noch ein wenig zu unterhalten…

Schnell wird klar, dass Klute genaue Vorstellungen hat, was seine Musik und Musik generell betrifft. Sie bietet ihm die Möglichkeit, seine Gefühle und Stimmungen auf eine andere Ebene zu transferieren. Dabei ordnet er den kreativen Prozess seinen Emotionen unter und lässt sich treiben. Die Ergebnisse sind selbst für ihn oft überraschend: „Wenn ich Musik mache, spielt der Zufall dabei eine große Rolle. Ich setze mich an den Computer und das Keyboard und schaue einfach was passiert. Manchmal ist das Ergebnis dann eher heiter, ein anderes Mal eher düster. Oft ist es auch so, dass ich versuche ein ruhiges Stck zu produzieren, schließlich aber etwas Hartes herauskommt." Daran, dass Hörer die Emotionen in seiner Musik wirklich nachvollziehen können, oder dass in weiterer Folge durch die Musik als Bedeutungsträger eine Art kommunikativer Prozess zwischen Künstler und Publikum zustande kommt, glaubt er nicht. „Ich versuche nicht, bestimmte Aussagen in meine Musik zu legen. Wenn überhaupt, dann geschieht das unterbewusst. Wie gesagt, schon bei der Produktion gehe ich relativ planlos vor. Wenn die Musik dann schließlich veröffentlicht wird und zu den Hörern gelangt, wird sie von denen sowieso individuell interpretiert. Und darum glaube ich eben nicht daran, dass die Hörer meine Musik so sehen können wie ich selbst."

Die Spontaneität, die Klute im Studio so wichtig zu sein scheint, versucht er auch bei seinen Sets einzubringen und lehnt im Voraus geplante DJ-Sets ab. Kurz vor seinem Auftritt in Wien kann er dementsprechend nur wenig dazu sagen, wie sein Set ausfallen wird. „Ich selbst bin als Musikfan immer auf der Suche nach neuen, unbekannten Stücken, die mich dann beim ersten Hören völlig ausrasten lassen. Wenn ich auflege, versuche ich eben diese Art Mysterium aufrecht zu erhalten." Als Musikfan hat Klute natürlich auch sehr bewusst erlebt, wie sich die Musik und auch das Musizieren selbst im Lauf der Zeit geändert hat. Ein gewisser nonkonformistischer Ansatz, den er auch gerne in Songtiteln wie „Revolution" oder „Most People Are Dicks" ausdrückt, schwingt auch hier mit. „Solange ich denken kann, liebe ich Musik. Lange bevor ich begann, Drum'n'Bass zu produzieren, spielte ich in verschiedenen Punk Bands, probte und spielte Konzerte. Jetzt mache ich Musik in einem Zimmer. Hey, ich mache gerade mein fünftes Album und scheine immer noch in demselben Zimmer zu sitzen, aber natürlich hat sich vieles verändert. Jedes Jahr neues Equipment, neue Computer und natürlich auch neue Lebenserfahrungen und Menschen. Als ich damit (elektronische Musikproduktion – Anm. d. Red.) anfing, gab es niemanden, der einem Ratschläge geben konnte, es war auch nicht sehr trendy. Heute ist das anders. Jeder macht doch heute so Musik. Ich persönlich finde, dass es die ganze Sache langweilig macht, denn wirklich interessant ist es doch nur, wenn man das Gefühl hat etwas zu tun, was noch niemand zuvor getan hat." Klute warnt auch davor, dem Traum vom schnellen Geld im Musikbusiness zu viel Aufmerksamkeit zu schenken und gibt allen Newcomern den Rat, Musik nie in erster Linie als Geschäft zu betrachten, sondern lieber beständig und kontinuierlich an der musikalischen Entwicklung selbst zu arbeiten. „Gerade auch durch das Internet wird jungen Produzenten oft dieses Bild vom rasend schnellen Erfolg à la Pendulum vorgegaukelt. Ich meine, es kann passieren, aber im Grunde genommen sind das doch eher Kinderträume als die Regel." Dem Internet steht Klute überhaupt relativ skeptisch gegenüber. „Bevor es das Internet gab, hatte auch ich ein anderes Verhältnis zur Musik. Ich benutze das Netz zum Beispiel, um mir neue Stücke in Ruhe anzuhören, bevor ich sie dann auf Vinyl kaufe. Ich denke aber, dass das Internet, zum Beispiel durch Online-Mixes, einen negativen Effekt auf Plattenverkäufe hat. Die Musik erleidet einfach einen gewissen Wertverlust. Natürlich gibt es für dieses Problem aber keine Lösung", sagt er und beginnt, sich auf das nun folgende Set vorzubereiten. Das Resümee: Ein interessantes Gespräch mit einem Künstler, der uns definitiv noch was zum Nachdenken mit auf den Weg gegeben hat.

Klute hat gerade sein neues Album für Commercial Suicide fertig gestellt, welches Anfang 2007 erscheinen wird bzw. erschienen ist.

SANTORIN
MUSIK FÜR KÖRPER GEIST UND SEELE

words by Michaela Holy

Santorin wurde 2005 beim future-music.net-Award als Deutschlands Drum'n'Bass-Label Nr. 1 ausgezeichnet. Das Kollektiv um Simon V, Telmo A., Lightwood und Double J schert sich aber weder um Style-Police noch um den Hype. Typisch Tübinger Tradition. „Wo Santorin draufsteht, ist gute Musik drin", fassen es die Santorinis kurz und prägnant zusammen.

1998 wurde der Name einer sonnigen, griechischen Insel zum Synonym für tighte Releases. Die Väter des Labels – Simon V, Telmo A., Lightwood und Double J – gehen nun noch einen Schritt weiter und geben ihre Individualität zu Gunsten eines Produzententeams auf. Die vier Jungs ziehen nun an einem Strang, um unter altbekanntem Namen Veröffentlichungen auf diversen britischen Labels zu platzieren – aus vier wurde eins, sozusagen.

Die Gründung von Santorin war eigentlich gar nicht geplant, sondern folgte dem natürlichen Lauf der Dinge: „Die Zeit war reif! Wir wollten unsere geliebte Musik verbreiten, um die Leidenschaft mit noch mehr Leuten zu teilen", wird die Intention beschrieben. Der Labelname war genauso wenig geplant wie das Label selbst: „Es war das erste, was einem in den Kopf kam."

Heute bringen sie es auf 80 Vinyl-, CD- oder Download-Songs. Das Label war von Anfang an stark im Internet verwurzelt und aktiv. „So kamen und kommen auch die meisten Artists über das Netz zu uns, aber auch über klassische Wege, sprich: übers Demo-CDs einsenden. Neulich erhielten wir ein Demo aus Nigeria. Derzeit kriegen wir pro Woche etwa 30 neue Tracks aus allen Ecken der Welt". Schon allein diese Zahl beweist, wie bekannt das Label weltweit ist. Es gibt Fans von Island bis Südafrika, von Japan bis Kanada. „Immer mal wieder gibt's auch Hardcore-Fans, die unseren kompletten Backkatalog bestellen, zuletzt einer aus Südafrika" – „Wir hören aber im Übrigen keine Tracks auf myspace an".

Die ersten Connections gab es schon im Kindergarten, in der Schule waren Rezensionen von Plattenreviews bereits wichtiger als Mathematik. Der Weg war also geebnet. In weiterer Folge wurde „Pressure" gegründet, eine der beständigsten Drum'n'Bass-Events in Deutschland. Nebenbei wurde noch durch Europa getourt, produziert, gelabelt und eine eigene lokale Radioshow gehosted. Sehr umtriebig, die vier Tübinger Burschen. Ein wichtiger Aspekt für Santorin ist es, ständig die Grenzen neu auszuloten, aber nie die Crowd auf dem Dancefloor zu vergessen. Über diesen schmalen Grat zu wandern ist wohl eine der schwierigsten Aufgaben des Kollektivs. Doch wenn man Santorin fragt, wie sie den Style des Labels beschreiben würden, kommt ganz salopp: „Musik für Körper, Geist und Seele. Keine Hypes, kein Schranz, keinen Discount."
Genauso wie die Beschreibung des Styles ist auch die Organisation des Labels nicht definiert: Jeder macht alles und auch wieder nicht. „Zudem ist alles auch gerade im Umbruch, da verschiebt sich wieder einiges".

Auch bei der Formulierung von Zielen gibt sich Santorin geheimnisvoll: „Die Ziele können nicht konkretisiert werden, da sie erst in den nächsten ein bis zwei Monaten konkret werden. Derzeit ist bei jedem einzelnen von uns viel in Bewegung. Stärken herausschälen, auf innere Eingebungen hören, den Weg suchen. Spannend!" Und was passiert abseits der Santorin-Laufbahn beruflich und privat? „Das ist bei uns vier sehr unterschiedlich und in stetigem Wandel: Forschen, Beraten, Vernetzen, Gestalten, Geschichten erzählen, Filmen, Kochen Lernen." Aus meiner subjektiven Sicht kann ich zusammenfassend sagen: Es gibt nichts, was Santorin nicht tut: „Generation Patchwork eben".

Überhaupt kann man Santorin nicht in eine Schublade stecken. Auch nicht, wenn es um die technische Seite des Produzierens geht: „Das Equipment wechselt öfter mal, die Technik ist auch nicht entscheidend. Wichtiger ist die Idee und/oder die richtige Stimmung. Dann setzt man sich überhaupt erst an die Technik." Die zugrunde liegende Regel heißt: Wenn du nicht inspiriert bist, setze dich erst gar nicht vor den Computer.

Fix ist allerdings, dass die Santorin-Jungs ihren Weg immer weiter gehen werden und zwar so, wie sie es wollen. Ihre Wandlungen, ihr nicht definierter Style und die Liebe zur Musik kann man auch bei der letzten Produktion – „Ambassadords 3, the Santorin Bassic Agenda" – förmlich spüren. Wem also noch die letzte Information über das umtriebige Label fehlt, sollte einfach auf www.santorin.de/ambassadords3 klicken und in die Welt von Santorin einsteigen…

SANTORIN

Top3 DnB-Tunes (alltime)
1. Sci-Clone > Everywhere I Go
2. London Elektricity > Fast Soul Music
3. A Guy Called Gerald > This Is The Right Time

Top3 non DnB-Tunes (alltime)
1. Alive > Skin Do Le Le
2. Gwen McCrae > Funky Sensation
3. The Mohawks > The Champ

ELECTROSOUL SYSTEM

FROM RUSSIA WITH ♥

Lang hat es nicht gedauert, bis bekannte UK-DJs wie LTJ Bukem das Talent von Andrey Burtaev aus Moskau erkannten und seine Werke signten. Es folgten Veröffentlichungen auf Labels wie Grid, Vibez, Subtitles oder Covert Operations und anderen. Der 23-Jährige ist nicht nur Producer, sondern auch einer der meist gebuchten DJs Osteuropas. Zeit für resident, Andrey etwas näher vorzustellen; weitaus bekannter ist er unter dem Namen Electrosoul System.

words by Patrick Vollmari

R: Andy, du hast in den letzten Jahren eine ganze Armada an Tunes releast. Wenn du diese Liste mit Tracks vor Augen hast, welches ist der wohl wichtigste? Und welcher gefällt dir persönlich am besten?

Electrosoul System: Ich glaube der wichtigste war bisher „To See The Stars“. Er kam im Sommer 2006 auf Subtitles raus und hat daher meinen Namen sehr gepusht. Am besten gefällt mir jedoch ein neuer Track mit Namen „Grad“; das ist ein Dreiviertel Takt-Song, der aber bisher unveröffentlicht ist.

R: Werfen wir einen Blick in die nähere Zukunft: Was können wir erwarten?

Electrosoul System: Ganz frisch ist “Aura” auf Camino Blue Recordings erschienen. Kurz darauf folgen zwei Vinyls auf einem Sublabel von Grid, das Allsorts Records heißt. Auf Phuzion kommt eine Platte, auf der eine Kollaboration mit Subwave zu hören ist; auf der Flipside gibt's eine weitere Produktion von mir selbst. Nu Directions bringt “Purple Sky” im Original sowie im Lomax-Remix. Des Weiteren erscheint “Moving In Transit” auf Spearhead und “Alone In The Night“ auf Horizons. Diese Platten sollten alle in den nächsten Wochen erhältlich sein. Es folgen dann etwas später noch weitere Tunes auf Fokuz und New Identity. Naja, ich werde wahrscheinlich nie mit dem Produzieren aufhören. Erwartet also noch Weiteres in 2007!

R: Welche DJs spielen denn gewöhnlich deine Tunes auf Dubplate?

Electrosoul System: Zum Beispiel Teebee, John B, LTJ Bukem, Fabio, Big Bud, Blame, Bryan Gee, Future Engineers, Paul Reset, Logistics, ASC, P.B.K, um nur einige zu nennen.

R: In Russland bist du bereits einer der populärsten DJs bzw. Produzenten. Was gefällt dir besser: auf zahlreichen internationalen Labels zu veröffentlichen oder als DJ Clubs und Raves zu rocken?

Electrosoul System: Beides macht mir viel Spaß. Ich liebe nun einmal das Produzieren, um es dann den Leuten auf einer Party präsentieren zu können. Dennoch ist Producing der Mittelpunkt in meinem Leben.

R: Du bist als sehr vielseitiger Produzent bekannt. Was hört man momentan von dir, wenn du auflegst?

Electrosoul System: In Moskau habe ich eine wöchentliche Radiosendung. Da lege ich mich nicht auf einen Stil fest. Die eine Woche kann es Techno sein, während ich dann wiederum Electronica oder Drum'n'Bass präsentiere. Im Radio genieße ich diese Freiheit zu spielen, wonach ich mir gerade ist. In Clubs ist es aber meistens Drum'n'Bass. Das ist bei meinen Produktionen übrigens genauso. Sich auf einen Stil festzulegen ist nicht besonders interessant und nimmt dir irgendwann die Kreativität. Es ist viel interessanter, sich da nicht 100-prozentig festlegen zu müssen.

R: Gibt es trotzdem einen bestimmten Sound oder eine bestimmte Stimmung, die in deinen Tracks stecken muss, wenn du im Studio bist?

Electrosoul System: Mein Ziel ist es immer, einen warmen Klang zu erzeugen, der zudem eine gewisse Tiefe hat und sauber produziert ist. Ich versuche da ähnlich wie alte Jazz-Nummern zu klingen.

R: Bist du lieber allein im Studio oder können wir demnächst Kollaborationen mit anderen Künstlern erwarten?

Electrosoul System: Bisher habe ich einiges mit Subwave zusammen gemacht. Er ist derjenige, mit dem ich am besten im Studio auskomme. Wir können da zusammen sitzen und verstehen uns einfach blind. Ansonsten habe ich noch nicht mit vielen anderen Produzenten zusammengearbeitet. Da ist einfach zu viel an eigenem Material, was ich zuerst fertig stellen sollte (lacht).

R: Wer zählt denn zu deinen All Time Favourite Producern?

Electrosoul System: Da sind vor allem die Future Engineers seit ich zum ersten Mal eine Schallplatte von denen gehört habe. Da wären aber noch einige andere wie z.B. Teebee, Calibre, Seba oder High Contrast.

R: Geht's bei dir im Studio eher analog oder digital zu?

Electrosoul System: Bei mir ist nur Software im Einsatz. Als ich mit dem Produzieren begonnen habe, war es Software, und dabei ist es auch geblieben. Um ehrlich zu sein, habe ich nicht einmal versucht, auf Hardware umzustellen. Heutzutage kannst du eben alles mit deinem Computer machen. Und das klingt genauso gut wie aus „echten Samplern“.

R: Lass uns mal über die russische Szene sprechen. Gibt's bei euch mehr Clubs oder Raves, und wie oft legst du dort auf?

Electrosoul System: Ich spiele so zirka zwölf Mal im Monat. Meistens sind das Clubs, aber manchmal auch riesige Raves wie etwa „World of Drum'n'Bass“ in St. Petersburg. Ich bin Resident-DJ bei „Steppin´Session“, die zweimal im Monat in Moskau stattfindet. Das ist der einzige Regular-Event in Russland, der mittlerweile seit über fünf Jahren läuft.

R: Du bist schon sehr viel auf Reisen und investierst viel Zeit in die Musik. Unterstützt dich deine Familie, bei der du zurzeit noch wohnst?

Electrosoul System: Meine Familie unterstützt mich bei allem was ich da tue vollkommen. Sie sehen, dass ich meinen Weg gefunden habe.

R: Kannst du denn in Russland alleine vom Drum'n'Bass leben oder arbeitest du nebenbei?

Electrosoul System: Ich habe mein Studium abgeschlossen. Ich bin eigentlich Lehrer für Geschichte und Recht. Aber ich lebe mittlerweile allein von der Musik und übe keinen anderen Beruf nebenbei aus.

R: Die Verkaufszahlen im Schallplattenmarkt sind in den letzten Jahren eher rückläufig. Du legst ja im digitalen Zeitalter immer noch hauptsächlich mit Vinyl auf. Glaubst du dass es auch in einigen Jahren noch Vinyl geben wird, oder kann sich die CD bzw. MP3 auf lange Sicht durchsetzen?

Electrosoul System: Das liegt an den Konsumenten. Die einen mögen halt eher die klassische Schallplatte, während andere die digitale Seite favorisieren. Sicherlich ist eine MP3 sehr schnell, da du sie dir leicht online kaufen und herunterladen kannst. Aber du wirst nie irgendwelche Gefühle beim Besitz einer MP3-Datei haben. Man kann sie einfach nicht fühlen, in die Hand nehmen. Wer kennt nicht das gute Gefühl, wenn man eine Lieferung mit Schallplatten bekommt und diese dann in den Händen halten kann? So etwas gibt dir keine MP3; sie ist für mich einfach irgendwie kalt und gefühllos. Ich hoffe, dass viele DJs, Fans und Sammler auch so denken und weiterhin die Vinyl-Erscheinungen kaufen, damit es noch viele Jahre so weiter gehen kann!

R: Eine klassische Frage zum Ende. Wo siehst du dich in fünf Jahren?

Electrosoul System (lacht): Au Mann, das weiß ich wirklich nicht. Ich kann nicht in die Zukunft schauen!

DJ G-I-S

I'M AN EVERYDAY JUNGLIST

Wenn es um deutschen, qualitativen und harten Drum'n'Bass geht, dann ist die beste Anlaufstelle neben Position Chrome wohl Intransigent bzw. der dahinter stehende Labelchef DJ G-I-S. Er ist nicht nur für sein Label, sondern auch für seine harten und verspielten Sets bekannt. Genau das gab uns den Grund, sich mit dieser Person ein wenig auseinander zu setzen, um sie euch zu präsentieren.

words by Alexander Tur

R: Könntest du dich bitte kurz mit deinem Namen, Alter usw. vorstellen?

DJ G-I-S: Mein Name ist Gunter Schneider, ich bin 26 Jahre alt und wohnhaft in Mainz. Mit dem Angeklagten bin ich weder verwandt noch verschwägert.tt

R: Kannst du kurz skizzieren, wie du zum Drum'n'Bass gekommen bist.

DJ G-I-S: In den frühen Neunzigern hat mir ein Freund einen Mitschnitt eines UK-Events mitgebracht, wenn ich mich recht erinnere war es DJ Slipmat. Die Energie dieser Musik, aus der sich später Drum'n'Bass entwickelte, faszinierte mich sofort: So habe ich eine Weile später einen Club in der Nähe besucht und erlebt, wie 400 - 500 Leute komplett ausgerastet sind. Diese Nacht hat mich so bewegt, dass ich mir kurz darauf die ersten Platten in dieser Richtung zulegte und anfing, eigene Tracks zu basteln.

R: Was macht DJ G-I-S beruflich und privat, wenn er mal nicht am Produzieren oder Auflegen ist?

DJ G-I-S: Wie komme ich jetzt am besten um diese Frage herum, ohne arrogant zu wirken? (lacht) Es gibt keinen privaten DJ G-I-S, nur einen privaten Gunter Schneider, über den ich hier aber nicht sprechen möchte.

R: Was hat dich so an Drum'n'Bass fasziniert, dass du seit dem immer noch in dem Business bist?

DJ G-I-S: Die Energie und die Vielseitigkeit. Nach über 10 Jahren hat die Faszination natürlich ein wenig nachgelassen, die Musik gehört mittlerweile einfach fest zu meinem Leben. I'm an everyday Junglist.

R: Wie hat sich Drum'n'Bass in deinen Augen entwickelt?

DJ G-I-S: In erster Linie positiv. Durch die Vielseitigkeit innerhalb der Szene haben sich die unterschiedlichsten Subgenres entwickelt und die Qualität der Produktionen ist in den letzten Jahren unglaublich gestiegen. Allerdings glaube ich, es gibt mittlerweile mehr Aktivisten als Konsumenten (lacht).

R: Hat sich dein Stil im Laufe der Zeit verändert?

DJ G-I-S: Mein Stil hat sich immer wieder verändert. Anfangs habe ich hauptsächlich Amen-Tunes gebastelt und aufgelegt, danach kam eine lange, intensive Techstep-Zeit. Irgendwann habe ich den Amen dann aufs Neue lieben gelernt und gerade entwickle ich mich wieder davon weg, produktions- wie auch DJ-technisch. Wer weiß, in 2 Jahren packe ich ihn dann vielleicht wieder aus...

R: Welche Faktoren wirken auf die Entstehung des Tracks ein, wenn du produzierst?

DJ G-I-S: Das ist völlig unterschiedlich. Manchmal entsteht ein Track durch eine spontane Idee, ein anderes Mal sind es Gemütsstimmungen. Meist durchlaufen die Tracks dann lange Testphasen, bevor sie veröffentlichet werden.

R: Wie ist die Verteilung in deinem Studio betreffend analoge und digitale Instrumente?

DJ G-I-S: Bei mir ist alles digital. Früher hatte ich zwar viel Hardware, die ich komplett verkauft habe, aber auch das waren alles digitale Geräte. Mittlerweile produziere ich ausschließlich mit Software und bin sehr zufrieden damit.

R: Auffällig ist, dass du sehr viel mit Sprachsamples arbeitest. Welche Bedeutung haben sie für dich und woher kommen die Ideen?

DJ G-I-S: Ich war schon immer ein Samplefreak. Die passenden Sprachsamples verleihen dem Track Charakter, wie der Gesang bei einer Band. Die Ideen dazu entstehen völlig unterschiedlich. Mal sehe ich eine Filmsequenz und denke „Wow, da muss ich unbedingt einen Track draus machen!“ – wie z.B. bei „Nazgul“ – ein anderes Mal habe ich einen Tune fertig und mir fällt plötzlich ein passendes Sample ein. Wichtig ist, dass es voll und ganz passt und richtig eingesetzt wird. Ansonsten macht das schönste Sample keinen Sinn.

R: Wo ist deiner Meinung nach - speziell bei dir - der Unterschied zwischen dem Auflegen und Produzieren?

DJ G-I-S: Im Studio kreiere ich das, was ich später beim Auflegen präsentiere. Ich feiere meine Sets und genieße dabei den Kontakt mit der Crowd und deren Reaktionen. Hier sehe ich auch, ob meine Werke funktionieren, wie sie sollen und ob es sich lohnt, noch etwas daran zu tun. Oft machen mir die Gigs Lust, wieder neue Tracks zu produzieren und es entstehen frische Ideen.

R: Ist es schwierig als Vertreter des harten Drum'n'Bass an Bookings zu kommen?

DJ G-I-S: Ich kann natürlich nicht sagen, ob ich mehr Anfragen hätte, wenn ich softer spielen würde, aber ich kann mich nicht beklagen. Ich habe kein Interesse daran, jedes Wochenende ausgebucht zu sein, meine Gigs sollen immer etwas Besonderes sein.

R: Wie sind deine Erfahrungen im Ausland?

DJ G-I-S: Dort gibt es das Bier oft billiger als hier in Deutschland. Dafür schmeckt es meist aber auch nicht so gut. Was soll's, nach zehn Stück interessiert das sowieso keine Sau mehr! (lacht).

Nein, mal ernsthaft, in Belgien auf der „Hardcore Junglism“ war es sehr nett – je härter und abstrakter ich aufgelegt habe, desto mehr sind die Leute abgegangen. Das habe ich hierzulande schon anders erlebt...

R: Was waren für dich die Beweggründe neben „Intransigent“ auch noch „Intransigent Digital“ ins Leben zu rufen?

DJ G-I-S: Intransigent Digital bietet mir die Möglichkeit, mehr von dem guten Stuff zu releasen, den ich bekomme, und auch unbekannten Künstlern eine Chance zu geben, ohne dabei ein finanzielles Risiko einzugehen. Zurzeit release ich einen Track pro Monat. Eine Frequenz, die mit Vinyl in diesem Musikgenre so gut wie unmöglich ist.

R: Wie ist dein aktuelles Bild über die Drum'n'Bass-Szene? Ist es eher ein eingeschworener Nerdhaufen oder sind die Leute eher locker und offen?

DJ G-I-S: Da gibt es einen krassen Unterschied zwischen Internet und Real Life. Auf wen welche Beschreibung zutrifft, brauche ich wohl nicht näher zu erklären?! (lacht)

R: Was kann man in der nächsten Zeit von DJ G-I-S bzw. Intransigent erwarten?

DJ G-I-S: Auf Intransigent wird man in Zukunft einiges mehr als bisher erwarten können, da ich vor kurzem einen P&D Deal mit L.O.A.D Media UK unterzeichnet habe. Aktuell ist die neunte VÖ als Promo erhältlich, eine Split-12" von Current Value und mir. Außerdem ist gerade eine 12" von The Panacea und mir auf Position Chrome erschienen. Des Weiteren arbeite ich an Tracks für Pressure Chamber und Night Science, danach kommt ein Remix für Hell's Bassment. Wenn das alles fertig ist, stehen weitere Tracks und Remixes für diverse andere Labels an. Wer sich auf dem Laufenden halten will, kann gerne ab und an mal die Websites www.intransigent.de und www.g-i-s.org ansurfen.

FLYING FORTRESS

"Flying Fortress" gehört zu Streetart wie Kleister oder Sticker. Jeder hat wohl schon mal ein Bild, ein Shirt oder eine Grafik von ihm gesehen. Nach zahlreichen Skateboard- und T-Shirt-Designs (für Marken wie „Hessenmob" oder „Element Skateboards") hat er seit einiger Zeit auch seine eigene T-Shirt-Kollektion am Start. Und jetzt kommt er auch noch mit einem eigenen Film daher! Da wurde es für resident mal Zeit anzuklopfen und in die Welt der fliegenden Festung rein zu schauen.

words by David Haubeck

R: Wie definierst du "Streetart"? Machst du "Streetart"?
Flying Fortress: Streetart ist die befreite Weiterentwicklung von Graffiti. Gelöst von den Regeln, die in den letzten 30 Jahren in der Szene galten. Was sich nicht ändert, stirbt sonst irgendwann. So bleibt das Alte erhalten, und das Neue wird ergänzt statt ersetzt. Außerdem kann jetzt jeder Grafik-Student los ziehen, ohne sich in die Hose machen zu müssen. Selber mache ich wohl auch Streetart, aber darauf ist meine Arbeit nicht ausschließlich ausgerichtet. Verschiedene Medien haben ihren ganz eigenen Reiz.

R: Welche Arbeiten erledigst du am liebsten? Wände, Grafiken, Kleidung, Digital/Analog?
Flying Fortress: Analog. Das Skizzieren mit Bleistift hat noch immer am meisten Energie, und ist zwar der schwierigste, aber auch erfüllendste Teil jeder meiner Arbeiten. Danach wird's ja eher handwerklich. Ist auch gut! Mehr wie Joga; entspannt.
Mein wichtigstes Tool ist mein Skizzenbuch. Ich scheiß ja nicht auf Kommando Ideen aus, sondern bekomme immer Ideen-Schübe. Bei denen entstehen dann massig Skizzen, die aber nicht speziell für ein konkretes Projekt sind. Und so kann ich später beim Durchblättern meiner Skizzen immer mal wieder darauf zurückgreifen und verworfene Ideen umdenken oder weiterführen. Je nach Medium wandelt sich das Motiv, das anfänglich in meinem Kopf entsteht. Mal mehr, mal weniger.

R: Machst du oder würdest du auch Aufträge für kommerzielle Werbung?
Flying Fortress: Als Illustrator arbeite ich sowieso für die Werbung als Bitch. Noch habe ich Magen und Darm und die wollen jeden Tag gefüllt werden. Was meinen eigenen Kram betrifft, da müsste es sich um einen Brand oder ein Produkt handeln, das ich gutheiße. Und es müsste sich um eine Zusammenarbeit handeln, bei der immer noch meine Arbeit mit mir in Verbindung steht und nicht an das Produkt abgetreten wird. Das Feeling müsste passen.

R: Wo siehst du Gemeinsamkeiten zwischen Streetart und Graffiti? Wo liegen für dich die Unterschiede oder Grenzen?
Flying Fortress: Raus gehen und machen! Bring your Shit/Name up! In beiden überwiegt derselbe Gedanke vom "Hallo, ich war hier!". Die Grundidee des Graffiti im Sinne von New York. Auch werden für die Leistungen im Style dieselben Lorbeeren verteilt. Graffiti ist für mich Dose, Marker, Name. Streetart ist mehr eine Überschneidungsmasse diverser Vorsätze. Darunter auch viel politische Aussage. Technisch wird auch anderes ausprobiert wie Poster oder Kacheln kleben. Die ganze Diskussion darum ist sehr verzwickt. Ich sag mal: Zum Züge-Malen braucht man mehr Balls als fürs Stickerkleben…

R: Was hältst du von der aktuellen Streetart und der Szene? Siehst du eine Kommerzialisierung, da z.B. Leute wie Banksy immer mehr in die Medien gelangen - geschehen etwa durch die Paris-Hilton-Geschichte?
Flying Fortress: Naja, das Problem liegt wohl weniger bei den extrovertierten Künstlern, sondern an den Medien selbst. Jahrelang war nichts Neues am Start. Graffiti gab's nur noch auf Kinderschlafanzügen und die ganzen hippen Macher aus den Medien- und Fashion-Branchen haben ja nur danach gelechzt, sich was Freshes auf die Fahne schreiben zu können. MTV sieht ja nur noch nach Streetart aus. Das ist halt der aktuelle Look und wird es sicher noch bleiben, bis die Ablösung kommt. Man kann eigentlich sagen, dass Grafik-Design momentan streetartig ist. Es schwimmt alles in einem Wasser. Die Szene kann man nicht als eine Underground-Szene bezeichnen. Ich finde es nur legitim, dass die Leute der ersten Stunde auch was von der Sahne abgreifen, die die ganzen Big Player jetzt einstecken, bevor es ein Trittbrettfahrer macht. In unserer Medienwelt heutzutage läuft das alles einfach anders ab: Alles ist sofort für alle im Internet verfügbar. Dadurch wächst nirgendwo mehr ein gesunder Underground heran. Alle Brands wollen fresh und anti sein, greifen sofort nach jedem kleinen Trieb, der gerade anfängt zu wachsen. Man kann aber trotz Kommerzialisierung noch man selber bleiben. Blabla, Streetart alles Scheiße…

R: Wie verliefen die Dreharbeiten zu deinem Film "Visual Rockstars" und Wie war die Zusammenarbeit mit Dave the Chimp?
Flying Fortress: Ich war letztes Jahr fünf Wochen in London, um mit Chimp zusammen unsere Ausstellung in D*Face's „Outside- Institue-Gallery" aufzubauen. Der Gedanke war, statt einer Vernissage am Anfang der Ausstellungszeit lieber eine Finissage mit Konzert auf selbst gebastelten Instrumenten und Bühnen-Set zu veranstalten. Und die Galerie war während der Aufbauphase ein Public Zoo, in dem man uns zwei Affen beim Malen und Basteln beobachten konnte. Unsere Freundin Ichi-the-Bunny hat – anfangs nur als privates Projekt geplant – während der ganzen Zeit unseren Aufbau und Quatsch mit der Kamera dokumentiert. Später erklärte sich dann unverständlicherweise Hessenmob Skateboards bereit, die Dokumentation und den Konzert-Mitschnitt als kleine Promo-DVD zu releasen. Selbst Schuld!

R: Welche Kollaborationen sind in Zukunft geplant?
Flying Fortress: Erstmal werden die „Visual Rock Stars" Ende November in Giessen den Greenhill Skateshop bemalen. Danach sind wir auf einigen Firmenfeiern und Supermarkt-Eröffnungen gebucht. Tja, man muss nehmen, was man bekommt. Anfang nächsten Jahres geh ich mit Begleitung von PEZ aus Barcelona und der London-Police auf dreiwöchige Asien-Tour. Der Veranstalter hat ausdrücklich darum gebeten, dass nur einer der „Visual Rock Stars" dabei ist. Nicht alle Hotels sind ausreichend versichert.

R: Wo holst du dir Inspirationen für deine Werke?
Flying Fortress: Ich male fast alles aus Malkursbüchern ab. Ansonsten immer schön die Augen offen halten, weil man alle Eindrücke im täglichen Leben in seine Einkaufstasche packt. Und zu Hause kann man dann nur das daraus hervorholen, was man hineingetan hat. Das Fernsehen ist dafür der mieseste Supermarkt mit leeren Regalen!

R: Was hat es mit diesen "Teddy Troops" auf sich? Baust du da deine kleine Armee auf?
Flying Fortress: Ja, das war die Ursprungsidee: die Troops als Icon anstelle eines klassischen Graffiti-Tags. Tags sind Szene-Codes und nur von Eingeweihten zu entschlüsseln. Ich aber wollte ein Signet, das auch von allen anderen Menschen, die meiner Arbeit im öffentlichen Raum begegnen, zumindest zugeordnet, wenn auch nicht unbedingt verstanden werden kann. Und im Laufe der Zeit haben sich die Troops auf verschiedenste Medien ausgebreitet: ob auf T-Shirt Design oder zuletzt auf 3D-Vinyl-Toys. Wichtig ist für mich die Herausforderung, wie weit ich noch mit der Armee in die Schlacht ziehe, bevor sie mir irgendwann zum Hals raushängt.

R: Wo hattest du schon überall Ausstellungen und wo kann man deine Werke demnächst bestaunen?
Flying Fortress: Neben Beiträgen in Gruppenausstellungen im Bereich Streetart und Skateboard-Art in New York, Frankreich, Madrid, Berlin, Stuttgart, Zürich, Zagreb, Toronto, Vancouver, München und so weiter, waren die spannendsten Ausstellungen natürlich die der Visual Rock Stars mit Chimp zusammen: Barcelona, London, Paris. Im Dezember hab ich eine Einzelausstellung in der Vicious Gallery in Hamburg, für die ich gerade schwer am Schuften und Malen bin.

R: Was hängt bei dir zu Hause an den Wänden? Arbeiten von dir oder Kollegen oder auch ein Picasso?
Flying Fortress: Da hängen alte, unverkäufliche Ladenhüter von mir selbst, aber auch Originale, die ich meinen Kollegen und Freunden abgeluchst habe: Chimp, Gomes, SenorB, MissVan. Den Picasso hab ich dann doch übermalt – der Kerl hatte einfach keine Ahnung von menschlichen Proportionen. Ich übrigens auch nicht, deshalb bleibt's bei Bären mit Helmen. Vorerst!

Ja, …Vorerst. Ihr seht selbst: Dieser Mann steckt voll kreativer Ideen, und die Maschine Flying Fortress steht nie still! Einige seiner Werke könnt ihr auf diesen Seiten bestaunen, unter anderem die oben schon erwähnten Teddy Troops. Wer weiß, was uns da nach Stickern, T-Shirts und Filmen noch so alles erwartet.

fotos: artist's own

resident
by flying fortress

foto: ron

DISKO404

Diesmal verschlägt es resident in die ehemalige europäische Kulturhauptstadt Graz, die zweitgrößte Stadt Österreichs. Die sieben Mitglieder der Crew „disko404" bereichern dort die Musiklandschaft mit regelmäßigen Veranstaltungen.
words by Barbara Weaner

disko404 – Auch wenn der Name von der Fehler-Meldung im Internet-Browser (404 – file not found) abstammt, handelt es sich bei dem Grazer Kulturverein, der mittlerweile seit über vier Jahren besteht, nicht um einen Fehler. Im Gegenteil. Sieben Jungs – in chronologischer Reihenfolge Roland Oreski (Zvonko), Thomas Schneeberger (Zeck), Tobias Kaiser (SlickDevlan), Eckhart Moser (rec7), Jakob Rüdisser (Any Maniac), Bernd Birnbauer (B.L.O.) und Jakob Kouba (Kulix) – rütteln die Szene immer wieder von neuem wach.

Keine musikalischen Grenzen

Innovative und genre-übergreifende elektronische Musik zu präsentieren, ist dabei ihr Hauptziel. Drum'n'Bass ist die Basis, aber es werden auch immer wieder Künstler aus der Breakcore-Noise-Szene eingeladen. „Bei uns sind verschiedene Individuen am Werk, das bedeutet verschiedene Geschmäcker, die mal weniger, mal mehr zum Ausdruck kommen. Wir haben zwar Drum'n'Bass und Jungle als Basis, lassen uns aber dadurch nicht einschränken", so Roland Oreski, einer der Vereinsgründer.

Vier Jahre disko404

Doch wie kam es eigentlich dazu? „Aus Mangel an interessanten Veranstaltungen beschlossen wir das Ruder selbst in die Hand zu nehmen. Wurden wir vorher noch gut mit ‚Break:Form' bei Laune gehalten, entstand, nachdem der Veranstalter Stauder nach Wien gezogen ist, ein Loch", erzählt Roland weiter. Im Dezember 2002 veranstaltete er mit Thomas gemeinsam in Leibnitz (Steiermark) die ersten „Beats and Breaks"-Partys, damals noch in einem kleinen Keller für 70 Personen.
Dem folgte im Frühjahr die Namensfindung sowie im Oktober 2003 dann die erste disko404 im Arcadium in Graz. Kurz darauf machten sie dann im Lokal Sub Partys, bis schließlich im Jänner 2004 der Schritt gewagt wurde, in größerem Rahmen zu veranstalten. In der Postgarage, die zirka 500 - 600 Personen umfasst, finden seither regelmäßige disko404-Partys statt. Auch das Vier-Jahres-Fest am 7. Dezember 2006 war dort beheimatet.

70 Gast-DJs aus 15 Ländern

„Mittlerweile waren es 25 Veranstaltungen in den letzten vier Jahren sowie zahlreiche Auftritte in nahezu allen Städten Österreichs sowie all den umliegenden Ländern", blickt Roland stolz zurück. Zu Gast waren bereits über 70 DJs und Live-Acts aus 15 verschiedenen Ländern. Drum'n'Bass-wise: The Panacea, Dylan, Venetian Snares, Black Sun Empire, John B, MC Lowqui, Chris.SU, Evol Intent, Paul B, SKC, um ein paar Namen zu nennen. Doch auch Breakcore-Artists wie Bong Ra oder Aaron Spectre sind hin und wieder zu Gast. „Die Reihe disko404, welche in der Postgarage über die Bühne geht, beschäftigt sich hauptsächlich mit unterschiedlichsten Spielarten von Drum'n'Bass. Bei FC im Veilchen, einer zweite Reihe von uns, geht es spezieller zur Sache. Hierbei sind wir bemüht, Interessantes unabhängig von Genre-Grenzen zu präsentieren."

Vielfältige Grazer Szene

Da fragt man sich neidisch: Wieso funktioniert diese Vielfalt in Graz, wo es anderswo mehr schlecht als recht klappt? Die Grazer, so sagt man, sind gegenüber Genres nicht so versteift und nehmen das gemischte und manchmal schwer verdauliche Party-Programm sehr positiv auf. „Man kann sich mehr erlauben, Verschiedenstes darbieten, denn es gibt nun mal nicht soviel Konkurrenz. Das macht es wirklich schön und einfach, Unterschiedlichstes zu präsentieren. Da spielt die Größe der Stadt schon auch eine tragende Rolle. Ist ja alles schön überschaubar", so Roland aka Zvonko. „Breakcore nimmt sich selbst nicht allzu ernst, und das ist was, dass Drum'n'Bass verloren hat. Der „keep it real"-Gedanke macht das ganze irgendwie kaputt. Meiner Meinung nach soll die Musik einem eine gute Zeit verschaffen, sich auf bestimmte Stilrichtungen zu versteifen zerstört den Gedanken", meint Crew-Mitglied Tobias Kaiser aka SlickDevlan.

CD-Compilation für 2007 geplant

Nach vier Jahren Partys veranstalten hat für alle Beteiligten jedoch abseits der DJ-Gagen kein Geld dabei rausgeschaut, die ganze Action passiert aus Liebe zur Musik. „Wir arbeiten alle ehrenamtlich, denn wir sind ein nicht gewinnorientierter Verein", so Roland. Die sieben Organisatoren, DJs und VJs sind aber nach wie vor hoch motiviert. „Unser Publikum wächst mit jeder Veranstaltung, das ist schön anzusehen". Für das Frühjahr 2007 ist eine CD-Compilation mit Tracks aus der Grazer Szene geplant und die Party-Reihen im Veilchen sowie in der Postgarage werden mit Elan fortgesetzt. „Alles andere steht in den Sternen", meint Roland zum Abschluss des Gesprächs. Und disko404-Partys zu besuchen, wird auch in Zukunft kein „error" sein.

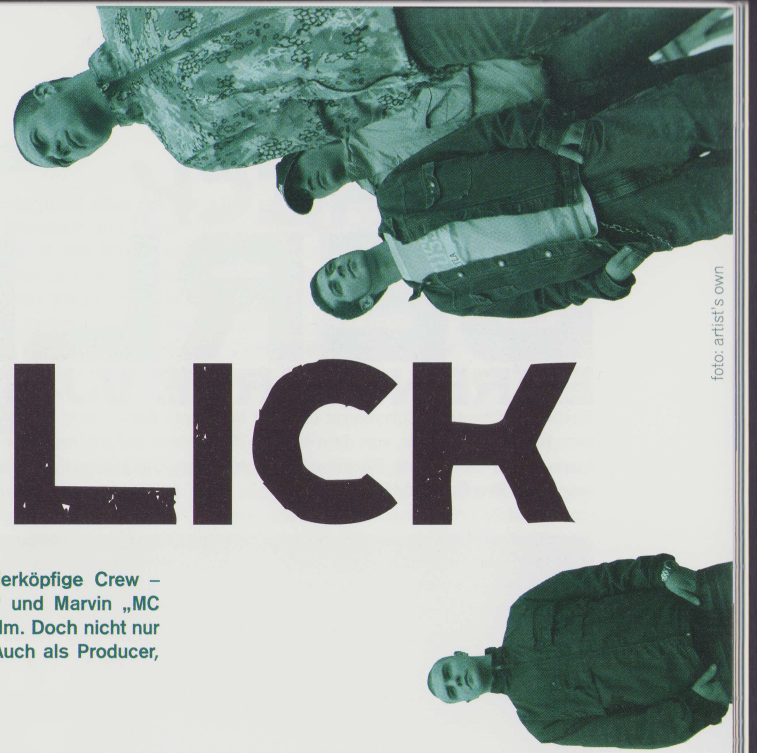


foto: artist's own

NME CLICK

EINE ULMER INSTITUTION

Was verbinden Drum'n'Bass-Fans mit Ulm? Als erstes wohl NME Click. Die vierköpfige Crew – bestehend aus den DJs Önder „Grim Reaper", Vali „Bootlek", Heiko „Splendid" und Marvin „MC Marvelous" – ist der Wegbereiter in Sachen Drum'n'Bass und Breakbeat im Raum Ulm. Doch nicht nur als Crew hat sich die 1994 gegründete Formation seither einen Namen gemacht: Auch als Producer, Radiohosts und Veranstalter sind die Workaholics seither tätig.
words by Christian Stehle

„Ursprünglich begannen wir ja als Graffiti-Crew", erinnert sich Önder an die Anfänge. Was der Crew-Name aber zu bedeuten hat, darüber scheinen sich die drei DJs nicht unbedingt einig zu sein: Die Vorschläge reichen von „Noch Mehr Eimer" bis „New Millennium Enforces". „Im Prinzip ist es jedem selbst überlassen, was das Wortspiel zu bedeuten hat", einigt man sich schließlich.
Bereits in den frühen 90ern entdeckten die Gründungsväter Vali, Önder und Heiko über den befreundeten DJ Filippo „Naughty" Moscatello ihre Liebe zu Breakbeats. Später ergatterten sie über ihn die ersten Breakbeat-Platten – Vinyls waren im internetlosen Zeitalter und ohne florierende Szene schwer zu besorgen. „Damals saugten wir alles auf, was irgendwo erhältlich war", erinnert sich Vali, „und so hielten wir auch schon bald unsere ersten DnB-Scheiben in den Händen." Begeistert vom damals brandneuen Sound verbrachten sie ihre Wochenenden fast zwei Jahre lang in Mannheim, wo zu dieser Zeit die ersten regelmäßigen Drum'n'Bass-Partys mit englischen DJs Fuß fassten.
Ab 1995 bestritt die Crew ihre ersten öffentlichen Auftritte: „Wir waren damals noch so jung, dass wir uns bei Polizeikontrollen auf den Toiletten versteckten oder den Club verlassen mussten", erinnert sich Heiko an die ersten Gehversuche.

Durchgestartet sind die NMEs ab 1997, als mit ihnen die ersten größeren Ulmer Drum'n'Bass-Events ihr zu Hause fanden und MC Marvelous dazu stieß. „Marvin war schon seit frühen Skatesessions ein Kumpel von uns – und somit auf unseren Partys. Eines Tages griff er zum Mic und tat das, was ihm vorbestimmt war", philosophiert Önder über seinen Einstieg.
Seitdem organisieren, planen und promoten die NMEs Veranstaltungen und Partyreihen. Wichtig ist ihnen dabei, dass hinter jedem Partynamen ein Konzept steckt und alle Drum'n'Bass-Styles abgedeckt sind. So wohnte u.a. ihrer „Touchdown"-Serie die Ideologie inne, die Partys in wechselnden Locations zu veranstalten und in „International Editions" zu unterteilen – die „Austrian Edition" beispielsweise präsentierte D.Kay, für Japan trat Pentagon an.
Später starteten die monatlichen „Echoes From The Future"-Partys im Club Mahatma. Hier liegt das Augenmerk auf der Förderung deutscher Artists. „Die interessante Musik kommt gar nicht mehr unbedingt aus England. Es gibt so viele geile nationale Artists, die bisher nur nicht die gleichen Möglichkeiten hatten, um bei einem breiten Publikum Anklang zu finden".
Das neueste Projekt der Ulmer ist das alljährlich geplante „Feeel"-Open-Air, das letzten Sommer Premiere feierte. Die Veranstaltung findet mitten in der Natur statt und lässt das Publikum nicht nur Drum'n'Bass-Vibes, sondern verschiedenste Richtungen elektronischer Musik und Artverwandtem (von Funk bis Reggae) „erfühlen".
Die Gäste können freilich den Sound nicht nur „fühlen". Ab und an geht es auch dermaßen enthusiastisch zu, dass sich ein Mitglied der Crew mit einem gewagten Stagedive in die Menge stürzt. „Eine Rippenprellung kam schon mal vor, aber das Ding ging einfach nicht mehr stärker zu toppen als durch einen Stagedive", lacht Önder über die Folgen und Beweggründe.

Ein weiteres Projekt ist die seit neun Jahren bestehende „StepUp!"-Show auf dem Regional-Sender Free FM, die auch live gestreamt wird. Samstags zwischen 19 und 22 Uhr werden regelmäßig Verlosungen durchgeführt, Veranstaltungstipps gegeben und Live-Sets von DJs gehostet. Für die einstündigen Radiosets gewinnen sie dabei oftmals neben lokalen Crews prominente Artists, die sich für einen Gig in der Stadt aufhalten.

Doch nicht nur als Veranstalter hat sich die NME Click hervorgetan – auch mit so manchem Track sorgte man für Aufsehen. Kollabos mit Dementia und MC Mankind, aber auch eigene Produktionen auf Dimension Records fanden nicht nur in Fachkreisen breiten Zuspruch. So wurde die Flip „Skidmark", der 2004 erschienene 12", bei den Future-Music-Net-Awards auf Platz zehn der „Best national tracks" gewählt. 2003 wurde „Lovers Rock" (von ihrer ersten 12") sogar auf Platz sechs gewählt. Auch in diversen Foren sollte man die Augen offen halten. Dort bietet die Crew neue Mixes zum Gratis-Download an.

Über den Ablauf einer NME-Produktion verrät Mainproducer Heiko: „Generell gibt es keine goldene Regel. Erlaubt ist, was funktioniert und letztendlich gut klingt. Die Idee und das Grundgerüst entstehen bei uns oft in einer Nacht. Wir fangen meist mit den Beats an, addieren Subs, Percussions und Synths und suchen passende FX-Sounds. Abschließend bereinigen wir die Elemente, arbeiten am Arrangement und kümmern uns um den Mixdown. Es kann aber natürlich auch passieren, dass man über ein interessantes Sample stolpert. Dann wird der Track darum gebaut. Durch das Testen im Club kann es auch mal vorkommen, dass wir nach Monaten noch mal an einen Track rangehen, um das Arrangement zu ändern."

Auch in Zukunft will die NME Click ihren Weg fortführen und so stehen neben den altbewährten Partyreihen schon weitere Projekte in den Startlöchern. „Dieses Doppelleben aus Musik und Beruf oder Studium ist hart. Das Ziel ist aber, zusammen zu bleiben und vielleicht irgendwann einmal von der Musik leben zu können."

VJ CHECK BERLIN

BÄRENSTARKE VJ-SZENE

Berliner Schnauze, Currywurst und der berühmte Bär – nicht zu vergessen die vielen Clubs und Bars, ein berauschendes Nachtleben versehen mit dem who is who der Szene, von dem andere Metropolen nur träumen können. Berlin ist aber auch eine Stadt der Hoffnung: DJs, VJs, Live Acts, sie alle pilgern hierher, um den großen Durchbruch zu schaffen. Um zu überleben ist Kreativität gefragt…

words by Eva Bischof-Herlbauer

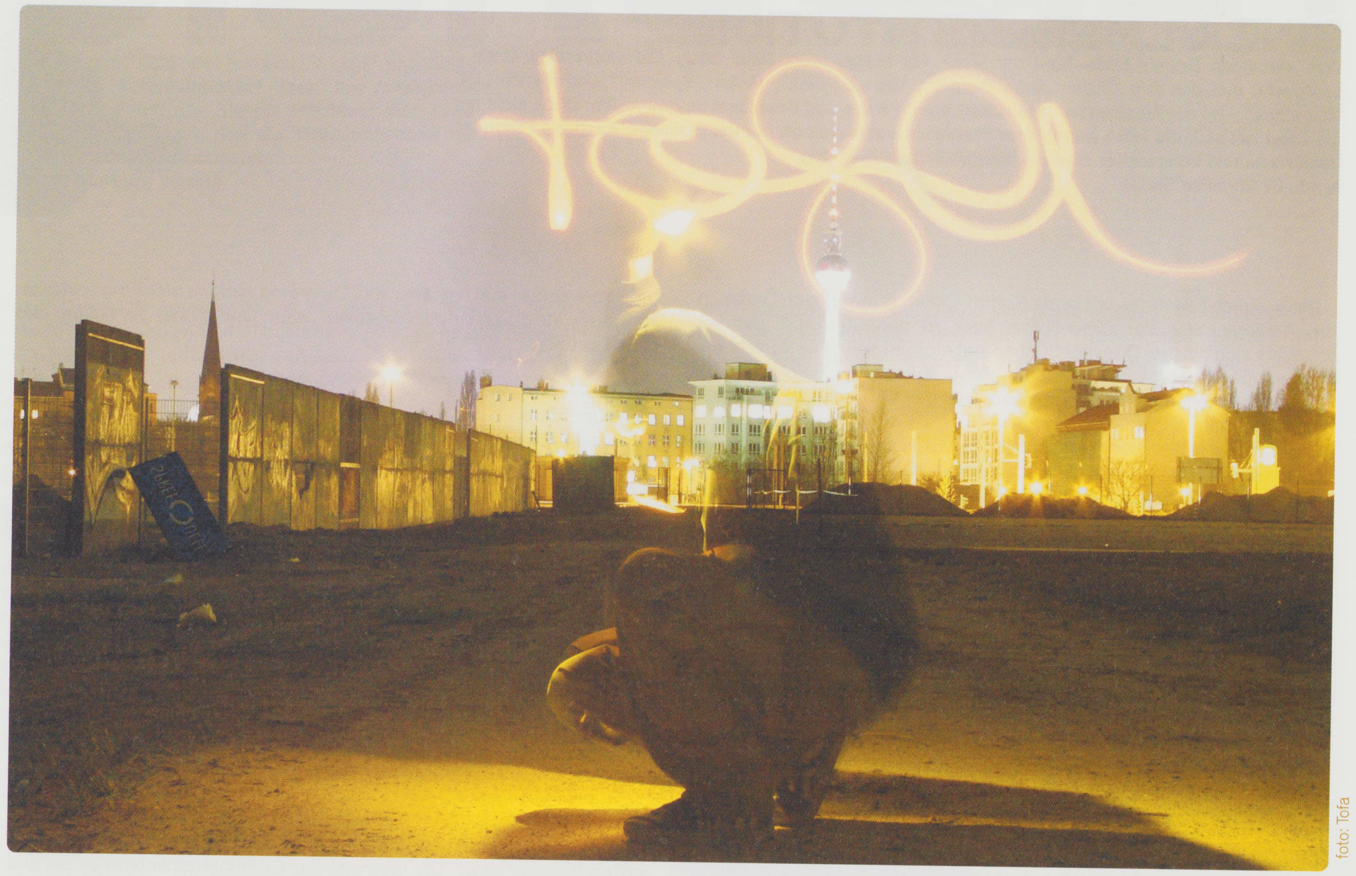


foto: Tofa

Auch in Berlin weiß man, dass man mit vereinten Kräften mehr erreicht als allein. Ein Grund, warum VJ Tofa 2001 das Netzwerk „sf united" gegründet hat. „sf" steht für „superfreaks" und entsprechend ist die Crew auch mit ebensolchen bestückt. Primär geht es um die Verbindung von Video/VJing, Musik, Media Art und darum, Gleichgesinnte zu vernetzen. Das aktuelle Projekt „wemix.tv" – audiovisual collaborations – die Zusammenführung von Audio- und Videokunst auf einer Onlineplattform, bringt es ganz gut auf den Punkt. Zukünftig sind hier nicht nur Videoclips, Interviews und Workshops zu a/v-Themen zu erwarten, sondern auch Live-Streamings, die unter dem Sharing-Gedanken stehen. VJ Tofa übernimmt auch hier die Organisation für „Share Berlin" – somit entstehen wiederum neue Vernetzungen für Soundtüftler und Videofreaks, die eine neue Spielwiese finden sollen. Dieses Netzwerk ist es Wert, genauer unter die Lupe genommen zu werden, deshalb haben wird kurzerhand VJ Tofa befragt.

R: Wie steht es um die VJ-Szene in Berlin?
Tofa: Die VJ-Szene wächst und wächst, ist fast schon uferlos und schwer überschaubar geworden. Was sich hier so alles auf einmal abspielt ist enorm. Es gibt bestimmt mehr als zehn bis 20 aktive VJs und CJ-Crews, die permanent mit im Programm auftauchen.

R: Wer waren die ersten VJs, die ihre Bilder live zu den Sounds an die Wände geworfen haben?
Tofa: Das war vor meiner Zeit. Ich bin erst seit 2002 in Berlin ansässig. Nikolas Bourbaki, Visomat und die Pfadfinderei brachten da schon wesentlich früher das Performance-Ding ins Rollen. Ich würde sagen das war Mitte der 90er. Zur Pfadfinderei ist noch zu sagen, dass es sich um ein ganzes Kollektiv handelt, welches auch auf dem Grafiksektor sehr stark vertreten ist.

R: Thema Konkurrenzkampf – gibt es den in Berlin und wie macht er sich bemerkbar?
Tofa: Jein. Klar leidet das Ganze hier vor allem unter der Preispolitik, denn für gut und günstig ist Berlin ja bekannt. Wenn ich von Veranstalterseite zu hören bekomme, das ein anderer VJ für 50 Euro auch noch Beamer mitbringt, dann hab ich allen Grund dazu, von einer regelrechten "Konkurrenzschlacht" zu sprechen. Oft werden VJs von den Veranstaltern gegeneinander ausgespielt. Ich bin dann aber froh, dass ich über so was eigentlich mittlerweile nur noch lachen kann und beruhigt ‚nein danke, dann nimm den anderen VJ' sage.
Die Veranstalter checkens leider nach wie vor nicht wirklich, das in meiner und in der Arbeit vieler VJs nicht nur Herzblut drinsteckt und man Spaß an der Sache hat, sondern das auch teures Equipment und jahrelange Arbeit drinstecken. Ich empfinde es außerdem als ziemlich abwertend meiner Arbeit gegenüber, wenn jemand nichts oder nur ein paar Euro für meine Arbeit zahlen will. Gut ist, dass sich nicht alle VJs prostituieren lassen und sich unter Wert verkaufen.

R: Würdest du sagen das es einen typischen Berliner VJ-Style gibt?
Tofa: Ganz klar nein. Genauso wie bei der Musik gibt es auch bei den VJ-Sets sehr unterschiedliche Styles von 3D- über Flashgrafics, Zeichnungen, Realfilme und Live Kameras, wobei man einzelne Acts dann schon meist einer gewissen Richtung zuordnen kann. Jeder hat ja auch seinen persönlichen Geschmack und seine Vorlieben.

R: Forum „Visual-Berlin" – wer kam auf die Idee und wie läuft die Vernetzung generell ab?
Tofa: Ursprünglich war VJ Leinwandler von Pixel Royal meines Wissens der Urheber der Idee, im Laufe der ersten VJ-Stammtische keimte dann die Idee zu einer geordneten Struktur und daraus hat sich im vergangenen Jahr die Formation ‚Visual Berlin' hervorgetan. Seit November2006 ist der Verein auch amtlich eingetragen und hat mittlerweile knapp 25 aktive Mitglieder, die im Bereich der Videokunst tätig sind. Visual Berlin e.V. ist auch beteiligt an der Organisation und Realisierung der ‚Avit/c23', einem Kongress mit audiovisuellem Fokus, der vom Chaoscomputerclub organisiert wird. Wichtig ist, unsere kreativen Köpfe ein bisschen besser zu organisieren als bisher – daher haben wir beschlossen, 2007 wieder regelmäßig die "VJ-Jams" ins Rollen zu bringen. Etwas, das eigentlich schon Standard sein sollte, aber gut Ding braucht eben Weile.

R: Wie reagiert das Berliner Publikum auf Visuals?
Tofa: Ich glaube, das die Berliner in Sachen Visuals schon ziemlich verwöhnt sind und es gehört für Clubs zum guten Ton, auch etwas fürs Auge zu bieten. Natürlich freue ich mich immer, wenn sich Leute an meine Bilder erinnern können. Das signalisiert mir, dass ich mein Handwerk verstehe. Nachdem mir diese Aufmerksamkeiten regelmäßig passieren, kann ich ja nicht ganz falsch liegen mit dem was ich und vor allem wie ich es tue. Solange ich nicht gefragt werde, ob ich Michael Jackson spielen kann – ist auch schon passiert, manchen Menschen haben den Unterschied zwischen VJ und DJ noch nicht ganz erkannt – ist alles gut.

R: Gibt es Clubs, die auf bestimmte VJs setzen? Und sind die Clubs überhaupt mit Projektionstechnik ausgestattet?
Tofa: Wie gesagt, generell sind Visuals heute schon fester Bestandteil der Berliner Clubkultur und in einigen Clubs sind auch richtig gute visuelle Konzepte umgesetzt worden, wie beispielsweise im ‚m12' oder in der ‚Maria'.

R: Gibt es so was wie Star-VJs in Berlin?
Tofa: Es gibt schon einige, die richtig gut im Geschäft sind, aber Star-VJs finde ich den falschen Begriff, denn wer visuell-grafisch was drauf hat, muss nicht automatisch auch ein Star sein. Es gibt aber schon den ein oder anderen VJ, der sich als Star fühlt und sich dementsprechend benimmt. Und die gehören dafür eher in die Tonne, und nicht hinter die Bildregler.

R: Wie steht es um die a/v-Szene in Berlin?
Tofa: Da tut sich einiges, die a/v-Front ist ständig am Wachsen und die endlose Software-Flut steuert ihren Teil dazu bei. Ich glaube, Berlin hat Unmengen von ‚Zuhause-Tüftlern', von denen die Außenwelt noch nie was mitbekommen hat. Im nächsten Jahr werde ich mit dem ‚we mix.tv'-Projekt einen Schwerpunkt auf a/v legen. „wemix" ist eine Plattform für audiovisual collaborations und wird neben gestreamten Beiträgen und etlichen weiteren Features auch bald eine eigene Live-streaming-Sendung bekommen. Es gibt noch einiges zu zeigen, was bisher keiner gesehen hat.

R: Zukünftige Projekte?
Tofa: Eine eigene ‚superfreaks' DnB/Breakbeat-Serie ist gerade in Planung, dann, wie gesagt, wemix.tv, weiters eine Präsentation meiner Dokufilme bei der Backjumps-Ausstellung im Sommer 2007 und noch einige Einzelprojekte in eigener Mission mit Lightwriting, Live-writing-performance und natürlich neuen Filmen – aber mehr dazu, wenns spruchreif ist.

R: Stichwort VJ Camp Kreta – hier bist du ja auch involviert. Gibt es schon Pläne für die Gestaltung 2007?
Tofa: ich werde hoffentlich bis dahin versiert genug mit ‚Tagtool' sein, um es allen ‚Nicht-Raki-Leichen' mal näher zu bringen. Es ist ein ausgefallenes extremes Tool zum live Zeichnen, das die Jungs von ‚Strukt' entwickelt haben. ‚Ableton live' wäre eigentlich auch noch mein Anliegen, um mal die Videofeatures dieser echt bombigen Audiosampling-Software voll auszureizen – mal sehn.

soni-riot

Heutzutage ist alles gesagt, alles vermarktet, alles verkauft. soni riot – Anna Niedhart und Oliver Wrage – hat dem nichts mehr hinzuzufügen. soni-riot ist die Rache an der Popkultur und eine audiovisuelle Live-Performance-Crew zwischen Bildkontamination und Musikprostitution. In Sachen Visualart steht das Projekt für ihren typischen Comic-Style, der aus selbst illustrierten Animationen des Charakters „soni riot" eine eigene Welt kreiert und den Zuschauer mit auf eine toughe Reise nimmt. >>> www.soniriot.com

Pixel-Royal

Visuelle Raumgestaltung auf neuen Wegen, Rhythmus für alle Sinne: das Auge feiert mit. So lässt sich die Philosophie von Pixel-Royal zusammenfassen. Unter ihrem Dach vereinen sich Videokunst, Grafikanimationen und Computertechnik. „Wie auch die Musik überall im Raum wahrgenommen wird, sollen auch die Videoanimationen überall präsent sein, um ein komplexes audiovisuelles Komplettpaket zu inszenieren", so VJ Leinwandler. Pixel-Royal hat das VJ-Forum "Kunst und Forum" gegründet und gehört zu den Mitbegründern von Visual Berlin e.V. >>> www.pixel-royal.de

Steffi&Steffi

… ist ein Berliner Doppelpack, das in den Bereichen Illustration, Grafik-Design, VJing und Animation arbeitet. Ihr unverwechselbarer Stil, der u.a. die letzten Plattencover der Berliner Musikerin und Labelchefin von BPitch Control, Ellen Allien, ziert, steht für sich. Steffi&Steffi gestalteten beispielsweise das Look Book 2004 von adidas oder den Katalog für die Ausstellung "too much future". Momentan kreieren sie Plakate für eine neue Kampagne des Wiener Radiosenders FM4. Sie gehören zum Label Dalbin (for visual music) und traten mit ihrer sehr eigenen Live-Video-Performance, einer Mixtur aus realem Bildmaterial, Stopmotion und handgemalten Animationen, bereits in diversen Clubs und auf Festivals auf. >>> www.steffisteffi.de

Visomat

Aus ausgemusterten Überwachungsanlagen und allerhand anderen Dingen bastelt das Berliner VJ-Team Visomat Inc. visuelle Infrastrukturen. Von den Hamburger Kammerspielen über die Expo bis zum Club bespielen sie die Monitore der Republik. >>> www.visomat.com

monitor.automatique

Timm Ringewaldt und Sven Gareis, bekannt als VJ-Duo monitor.automatique, beschäftigen sich seit 1998 mit interaktiven Videoinstallationen im öffentlichen Raum. Sie entwickeln experimentelle Computersoftware und Steuerinterfaces, um Live-Bilder zu erzeugen, zu verfremden und zu arrangieren und um schnell und intuitiv auf die Atmosphäre im Raum reagieren zu können. Die Palette der Werkzeuge verändert sich ständig, neue Ausdrucksformen werden erfunden, verworfen oder verfeinert. >>> monitor.automatique.de

Rechenzentrum

„Bei einem Gig auf der ‚documenta' in Kassel entstand die Idee, aus einer unüberblickbaren Anzahl von Klang- und Bild-Sources etwas Neues zu kreieren", so Marc Weiser, der für die akustische Seite des a/v-Projekts Rechenzentrum verantwortlich zeichnet, Lillevan für die visuelle. Sie arbeiten an der Schnittstelle von Kunst und Pop und verstehen sich als Multikunstprojekt: Durch Analyse der Musik und Visualisierung der Audiosignale werden Bilder in Echtzeit generiert und live manipuliert, neue Aspekte des Verhältnisses von Bild und Ton formuliert. Elemente wie Dramatik, Bewegung, Farblichkeit und Gestaltung werden abstrahiert und zu einer dynamischen, filmischen Komposition zusammengefügt. Es entsteht ein ebenso eigenständiger wie eigenwilliger Weg zwischen Klang- und Bilderwelten, ein neues „visuelles Konzert". >>> www.rechenzentrum.org

www.sfunited.com
www.wemix.tv
www.metofa.com
www.lightwriting.de
www.myspace.com/vjcampcrete

VJ-NEWS

words by Julian Ausserhofer & Manuel Kostka / montage sauvage

VJ-Camp Kreta

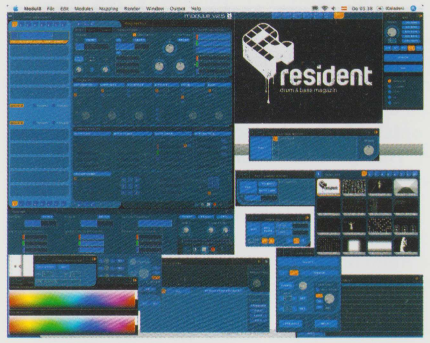
Das VJ-Camp auf Kreta, das von 1. bis 14. Juli zum zweiten Mal stattfindet, lädt zu einer Fortbildung der angenehmen Art ein. Für VJs und solche, die es noch werden wollen, gibt es beim VJ-Camp Sommer, Sonne und zahlreiche Workshops zu Themen wie a/v-Performances, High Definition Video, content production oder Software und Hardware.

Für Audiosupport sorgt Dr. Walker, ein auf Kreta lebender, Kölner Producer und Mitveranstalter des Camps. Auch der informelle Austausch mit anderen VJs dürfte unter dem Einfluss von Salzwasser, Zaziki und Ouzo nicht zu kurz kommen. Anmeldungen und Anregungen zu Workshopthemen werden ab Ende Jänner entgegengenommen. Sonnencreme nicht vergessen!

www.myspace.com/vjcampcrete

modul8 2.5

Ähnlich wie Resolume auf dem PC hat sich modul8 auf dem Mac in den vergangen Jahren zur vielleicht bedeutendsten Applikation gemausert. Lange hat man auf den Nachfolger von modul8 2.0 gewartet, nun ist es soweit: Die neue Version 2.5 der VJ-Software ist fertig und überzeugt mit zahlreichen neuen Features. Auf den ersten Blick bemerkt man kaum Veränderungen: Das gesamte User-Interface ist gleich geblieben, das Programm frisst noch immer viele Ressourcen. Ein intensiverer Test zeigt dann aber doch: Zwischen der Version 2.0 und der Version 2.5 hat sich einiges getan. Die wohl wichtigste Neuerung wird MacBook-Pro-Besitzer freuen: modul8 läuft nun nativ auf Intel-Prozessoren. Weitere Jubelnachricht: Ab jetzt werden FreeFrame- und CoreImage Filter unterstützt. Doch modul8 würde nicht modul8 heißen, gäbe es da nicht die so genannten Module. Diese Elemente, die sich mit ein wenig Programmierverständnis auch selbst gestalten lassen, erlauben das Programm nach seinen Wünschen auszubauen. In der neuen Version finden sich viele nützliche kleine Module, für deren Probe man allein schon mehrere Tage benötigt. In der Beta-Version, die zum Testen vorlag, hatten sich noch einige kleine Bugs eingeschlichen. Doch man darf zuversichtlich sein, dass diese Fehler bis zur Veröffentlichung der finalen Version ausgebügelt werden. Der Preis ist mit 299 Euro gleich hoch geblieben, jedoch gibt es günstigere Bildungs-Lizenzen.



http://www.garagecube.com/modul8/

Transmediale und Club Transmediale

20 Jahre und kein bisschen leise: Von 31. Jänner bis 4. Februar feiert sie in Berlin ihren 20. Jahrestag: Die transmediale. Was 1988 als VideoFilmFest begann, ist inzwischen zum größten Festival für Kunst und die kreative Anwendung digitaler Medien in Deutschland geworden. "unfinish" lautet das diesjährige Motto des Festivals. Die Veranstalter von der Berliner Akademie der Künste wollen damit das Drama des ewig Unvollendeten in der künstlerischen Arbeit mit digitalen Medie thematisieren. Tagsüber gibt es die Ausstellung, die vielen Video-Screenings und Performances zu bestaunen, am Abend wartet die Veranstaltungsreihe club transmediale, kurz CTM: In verschiednen Berliner Locations performen Live-Acts, DJs und natürlich VJs von Kanada bis Neuseeland.

http://www.transmediale.de/
http://www.clubtransmediale.de/

vjbay.net

Die Suche nach einem leistbaren Videomischer oder Projektor führt den geneigten VJ unweigerlich in den eBay-Dschungel. Tom Bassford, vjcentral.com-Admin und VJAMM-Allstar, hat eine kleine aber feine Website programmiert, die das Durchstreifen des Dickichts etwas erleichtert. Unter vjbay.net kann man entweder in Europa oder Amerika nach dem suchen, was das VJ-Herz begehrt. Vorsicht ist natürlich – wie bei jedem Gebrauchtkauf – angebracht.

http://www.vjbay.net/

World's VJ Top 20

Die renommierte Zeitschrift DJmag veröffentlicht jedes Jahr ein Ranking der 20 populärsten VJs. Mittels Online-Voting konnten Leser und Fans ihren Lieblings-VJ wählen. Aus Österreich und Deutschland haben es zwei Crews in die Rangliste geschafft: 4youreye und die Pfandfinderei sind im englischsprachigen Heft auf prominenten Plätzen vertreten. Bemerkenswert ist auch die große Anzahl an A/V-Acts.

1.) Addictive TV (UK)
2.) Vello Virkhaus (USA)
3.) VJ Anyone (UK)
4.) Coldcut (UK)
5.) VJ Culture (USA)
6.) Inside Us all (UK)
7.) Hexstatic (UK)
8.) D-Fuse (UK)
9.) Eyesupply (NL)
10.) Alex et Jeremy (NL)
11.) Dubassy (F)
12.) Eclectic Method (UK)
13.) Ben Sheppee (JP)
14.) 4youreye (A)
15.) Punkvert (UK)
16.) Love Mushroom (USA)
17.) Pfadfinderei (D)
18.) Holly Daggers (USA)
19.) VJamm Allstars (UK)
20.) Unu (JP)

credits: 4youreye, montage sauvage, club transmediale, Addictive TV

TECHNEWS

words by Julian Ausserhofer & Manuel Kostka / montage sauvage

Vestax PMC-08Pro

Optisch tiptop strahlt der Mixer dem gespannten Käufer bereits aus der Verpackung entgegen, doch geht es bei Mixern jedoch nicht vorrangig ums Äußere: Der PMC-08Pro ist ein klassischer Zwei-Kanal-Battle-Mixer – und jetzt kommt's – mit neuer Crossfader-Technologie. Man kann den „Cut-In"-Punkt für jede Seite millimetergenau individuell einstellen. Bei gleich bleibender Faderkurve, die sich zusätzlich justieren lässt, kann der Zeitpunkt des Öffnens des anderen Kanals bestimmt werden. Eine nette Spielerei, die aber eher bei Turntabelists und HipHop-DJs ihren Einsatz finden wird. Pro Kanal steht ein Drei-Band-EQ zu Verfügung, der sich wahlweise komplett umgehen lässt, als Frequenz-limitierender Isolator zum Einsatz kommt oder dezent in das Frequenzband eingreifend funktioniert. Leider sind die EQs in Faderform vorhanden, Drehregler wären unserer Meinung nach besser gewesen. Der Mixer verfügt über zwei Chinch-Pärchen pro Kanal zum Anschließen von Turntables oder CD-Playern. Eine weitere interessante Neuheit ist die Input-Matrix zum Zusammenschließen von mehreren Mixern. Damit lässt sich ein Eingangssignal auf beide Kanäle leiten. Ausgangstechnisch ist der PMC-08Pro klassisch mit zwei XLR- und einem Chinch-Pärchen ausgestattet.

In Verarbeitung und Klangqualität spielt der Mixer ohne Zweifel in der obersten Liga mit. Das Signal ist nicht verrauscht und klar. Das Handling (v.a. der Input-Matrix) war anfangs etwas verwirrend, dank der guten Gebrauchsanweisung aber schnell zu durchschauen. Vestax hat einen guten Digital-Mixer auf den Markt gebracht, der mit 849 Euro auch fair berechnet wurde.

Kaosspad 3

Wir haben uns das Kaosspad 3 in der letzten Ausgabe kurz angesehen, fanden das Produkt aber zu interessant, um es nur oberflächlich zu behandeln. Somit haben wir es bestellt und für euch ausgiebig getestet! Endlich gibt es einen Beatcounter, wo der Takt nicht vorgegeben werden muss, um auf die richtige BPM-Zahl zu kommen. Es kann mit einer Vielzahl an Effekten (128) aufwarten, die üblichen Verdächtigen wie der Flanger, Delay etc, aber auch neue Algorithmen wie Schlagzeug-Grooves oder Vocoder-Sounds sind vorhanden. Der Hauptaktionsbereich des KP3 ist das Touchpad, mit dem sich die einzelnen Parameter der Effekte verändern lassen. Eine sehr interessante Funktion ist die Möglichkeit, Fingerbewegungen auf dem Pad zu speichern.

Diese werden im Takt immer wieder abgespielt. Mit dem KP3 hat der DJ die Option, Loops oder Oneshots aufzunehmen oder geladene Samples abzuspielen. Das Interessante ist die Einheit der Aufnahmelänge: Es wird nicht etwa in Sekunden sondern in Taktschlägen aufgenommen. Das KP3 ermittelt also die BPM automatisch und nimmt je nach Einstellung 1, 2, 4, 8 oder 16 Schläge auf. Insgesamt stehen vier Aufnahme-Slots zur Verfügung, die gleichzeitig abgespielt werden können. Fertige Samples lassen sich per USB direkt auf den PC spielen und umgekehrt. Man kann ein Eingangssignal direkt einspeisen und verändern oder das Send- und Return-Signal des Mixers benutzen. Auch die Clubtauglichkeit wurde gut durchdacht: Bei manchen Effekten kann es bei abruptem Ausschalten zu ungewünschten Nebenerscheinungen kommen, die der FX Release Fader unterdrücken soll. Es wird beim Loslassen des Touchpads ein Delay generiert, das langsam ausklingt. Außerdem ermöglicht das KP3 das Speichern von Samples, Effekteinstellungen und globalen Midi-Einstellungen per SD-Karte, die Samples lassen sich auch über die acht Programmtasten slicen, über den Programm-Drehregler ist eine Verschiebung des Startpunktes möglich. Die KP3-Software ermöglicht auch nicht nur simplen Datenaustausch, sondern auch Midi-Belegung. Korg hat ein sehr zuverlässiges Produkt für jeden experimentierfreudigen Musiker auf den Markt gebracht. Das Handling ist anfangs etwas kompliziert aber nach kurzer Zeit durchschaubar. Ein faires Preis-Leistungsverhältnis (400 – 500 Euro) lässt uns das KP3 nur wärmstens empfehlen.

Freecom ToughDrive Pro

Mit dem neuen ToughDrive Pro 2,5" bietet Freecom erstmals eine speziell geschützte mobile Festplatte. Sie ist nicht nur gegenüber Erschütterungen und Stößen resistent, sondern überlebt selbst Abstürze aus Höhen bis zu zwei Metern. Die innen liegende Festplatte ist in einem Schock-Absorber aus Silikon gelagert, darüber hinaus wird es in einem extrem widerstandsfähigen Gehäuse aus gehärtetem Kunststoff geliefert, das zusätzlich mit einer Silikonschicht überzogen ist. Das Freecom ToughDrive Pro 2,5" wird über denselben USB-Anschluss mit Strom versorgt, über den auch der Datenfluss erfolgt Es verfügt über ein integriertes USB-Kabel, ein Netzteil oder weitere Kabel werden nicht benötigt.

Zum Lieferumfang des ToughDrive Pro 2,5" gehört die Software True Image von Acronis. Das Programm erstellt ein exaktes Image der gesamten Festplatte oder einzelner Partitionen für ein komplettes Backup. Das Freecom ToughDrive Pro 2,5" mit integriertem USB 2.0 - Anschlusskabel, Freecom Personal Media Suite und True Image Software von Acronis ist seit November zum Preis von 109 Euro für 40 GB bis 289 Euro für 120 GB – auch 80 und 100 GB sind möglich – im Handel erhältlich.
Falls ihr das nette Teil lieber von uns zugeschickt haben möchtet, beantwortet die folgende Frage: Aus welcher Höhe könnte man Freecom ToughDrive Pro mit „ruhigem Gewissen" fallen lassen? Schickt eure richtige Antwort bis 1. März 2007 an win@resident.at mit dem Betreff „Freecom ToughDrive Pro".

credits: Produktbilder / Hersteller

MP3 DJ-ING

SERATO SCRATCH LIVE VS. M-AUDIO TORQ CONECTIV

words by Heiner Kruse

Konzept

Serato Scratch Live und M-Audio Torq Conectiv laufen plattformunabhängig auf Mac, Intel Mac und PC; allerdings nur in Verbindung mit dem mitgelieferten Audio-Interface. Beide Programme können über Timecode-Vinylplatten und CD-Player, aber auch über die Computertastatur bedient werden. Beide unterstützen alle gängigen Formate inkl. MP3/WAV/AIFF, nicht jedoch MP4 und AAC. Sie verfügen auch beide über eine Record-Funktion und die Ergebnisse lassen sich in den Mix einbinden.

Torq bietet zusätzlich eine Rewire-Schnittstelle, einen internen Mixer mit EQs und Effekten, einen Sampler, eine Midi-Controller-Fernsteuerung und frei definierbare Keyboard-Shortcuts. Getestet wurden Serato Scratch 1.6.2 und Torq 1.01 auf einem Mac Book Core Duo 2.0 GHz mit den Interfaces SL1 (Scratch Live 1) und Conectiv.

Audio-Interfaces

Beide Audio-Interfaces nutzen den USB-Anschluss und sind USB 1.1-kompatibel. Das zieht in der Praxis keinerlei Latenzmanko nach sich. Außerdem mit an Bord: ein regelbarer Mic-Input für die Aufnahme.

Conectiv: Beim Conectiv-Interface verbindet man Plattenspieler oder CD-Player mit Output A oder B. Am Conectiv kann man selbst einstellen, was aktiv ist, und mischt mit dem Drehknopf außerdem das Verhältnis zwischen dem Direktsignal der Platte/CD und Torq. Vorteil: Man braucht nur zwei Zusatzkabel, um aus dem Conectiv-Interface wieder in die Line-Ins des Mixers zu gehen. Der Output des Conectiv ist dabei sehr laut und die Klangqualität sehr gut. Man kann auch ein Torq-Deck mit Vinyl und das andere mit CD fernsteuern. Conectiv hat auch einen Kopfhörerausgang mit umschaltbarem Cue.

Beim Rane/Serao SL-1 Interface, das robuster und edler wirkt, verbindet man die Inputs ähnlich, geht aber mit dem Thru und dem Line-Out zwei Mal pro Seite aus dem Interface raus. Vorteil: Alles wird im Mainmixer umgeschaltet. Nachteil: Man braucht zwei Line-Kabel mehr und hat nicht genug Line-Eingänge am Mixer, wenn man CDs statt Turntables durchschleift. Außerdem schien das Serato-Interface bei lauten Systemen und lauten Platten intern ein klein wenig übersteuert zu sein.

Sowohl Serato als auch M-Audio bieten alternative Interfaces an: Bei Serato sind es der Rane TT57 Mixer (volle Integration von Scratch ins Mischpult) sowie das 1 HE Rack-Interface für die Mobile-DJing-Zielgruppe. Bei M-Audio gibt es bereits einen USB-Controller im Mischpult-Style, für den wohl auch eine abgespeckte Torq LE-Software erhältlich ist.

Kosten & Lieferumfang

Street Prices: Conectiv inkl. Torq-Software kostet ca. 239 Euro, inkl. Timecode-Vinyl & CD 299 Euro, Scratch Live inkl. SL-1 Interface 665 Euro, Ersatzvinyl 19 Euro. Das Scratch-Pack kam mit zusätzlicher Dokumentation, 2x Vinyl und 2x CD an, Torq hatte ein Vinyl und eine CD extra dabei, Ersatzvinyl konnte ich keines ausfindig machen.

Support & Background

Die Qualität des Internet-Supports ist oft dazu geeignet, zu testen, ob Realität und Werbung übereinstimmen. Unter www.torq-dj.com findet man eine gute Support-Seite, unter www.torqdj.com ein inoffizielles Forum. Im Forum von Serato www.scratchlive.net antwortet bereits seit Jahren Serato- und Rane-Staff sehr detailliert und qualifiziert. Außerdem gibt's stylishe Schwarz/Weiss-Video-Tutorialdownloads.

Qualität der Vinyl-Steuerung

Beide Programme ermöglichen präzises Scratching. Die Vinyl-Connection funktionierte auf Anhieb auf zwei verschiedenen Plattenspieler/Sytem/Mischpult-Setups. Serato konnte ich auch erfolgreich im Club testen. Ich musste es ohne Vorwissen bedienen und meine CD-Tracks importieren, was reibungslos funktionierte.
Angemerkt werden muss, dass im Heimbetrieb und geringer Lautstärke bei beiden Programmen der Vinyltimecode-Pfeifton, den das System ohne Verstärkung von sich gibt, ziemlich nerven kann. Aber beide lassen sich auch „standalone" sehr gut bedienen. Man sollte dafür natürlich die Shortcuts beherrschen. In Serato Scratch lief das „Umschalten" zwischen Vinylmode und internem Mode deutlich „stabiler" ab.

Programmbeschreibung:

Torq:
Torq war für mich auf den ersten Blick etwas schwieriger zu verstehen als Scratch, weil es jede Menge zusätzliche Features bietet. Während diese neue Klang- und Mixtechnik-Dimensionen versprechen, ist das Programm trotzdem noch nicht ganz „ausgereift". Es läuft zwar recht stabil, doch mit der Bedienung sollte man sich auskennen, sonst kann man schnell etwas falsch machen. Es gab während meiner Arbeit mit Torq einige Abstürze nach Fehlbedienungen, aber auch einige unkontrollierbare kleine Dropouts und Holperer (z.T. Schuld des Mac Book, siehe Serato).

Grundsätzlich ist Torq ein bisschen wie ein Mix aus Programmen wie Traktor, BPM Studio und auch Scratch. Das ist nichts Schlechtes, weil bestehendes Know-How weiterentwickelt und, wie im Fall des Interfaces, zu neuen Maßstäben optimiert wurde. Die Wellenform-Anzeige ist gewöhnungsbedürftig und auch die Pitch-Bend-Knöpfe habe ich erst suchen müssen. Den Cue-Punkt zu setzen (mehrere möglich) ging prima (auch standalone gibt's alternative Suchmodi) und man kann für alles Key-Commands definieren (allerdings nachträglich nicht checken, welche Commands man vergeben hat). Cues mit der Tastatur ansteuern war mit meinem 7200rpm-Drive auch so schnell möglich, wie gewünscht.

Torq analysiert Tracks und fügt anschließend Beat-Marker ein (ähnlich wie Traktor). So können nicht nur zwei Tracks „automatisch" gemixt, sondern auch mit MIDI oder anderen Rewire-Master-fähigen Programmen (Ableton, Logic, Cubase) synchronisiert werden. Letztere definieren dabei das Tempo. Pitchen um 50 Prozent ist kein Problem.

Als Drum'n'Basser weiß man schon, dass solche Automatik-Algorithmen leicht die 1 mit der 2, 3 oder 4 vertauschen, manuelle Korrekturen ließen sich in Torq aber mit etwas Übung auch mit DnB-Tracks gut bewerkstelligen. Beim nächsten Aufrufen des Tracks sind die Infos auch wieder da. Praktisch ist dann auch die Looping-Funktion, die automatisch 1, 2, 4 oder 8 Takte erkennt. Mixt man die Loops von zwei Tracks und es passt, könnte man auch eine halbe Stunde auf den Pott gehen und danach sitzt der Mix immer noch, denn die Orientierung am „Raster" verhindert minimales Auseinanderlaufen.

Es ist schwer, hier alle Features und genialen Ideen von Torq aufzulisten. Da ist ein vollwertiger interner Mixer mit guten EQs und drei Slots für Effekte. Die internen Effekte sind gut und die Settings lassen sich laden und speichern. Auf die Art habe ich schnell die beiden wichtigsten Effekte per Keyboard-Shortcut zur Hand, die ich z.B. mit einem Pioneer-Mixer nutze, ohne diesen noch zu benötigen: einmal den klassischen Flanger mit einstellbarer LFO Modulation, zum anderen ein Echo für den abrupten Stop eines Tracks mit Nachhall. Man kann sogar noch zusätzlich VST-Plug-Ins oder Audio-Units in Torq direkt benutzen. Außerdem gibt es noch einen Sampler mit sechs Slots, um weitere Audiofiles aufzunehmen.

Der Browser macht einen soliden Eindruck. Es ist möglich, Itunes zu importieren, Ipods on the fly anzuschließen oder auch einfach in Foldern zu browsen. Das Playlist-Management sowie die Analysefunktionen fand ich ein bisschen „buggy", aber den Browser insgesamt gut bedienbar. ID3 Tag-Edits kann Torq vornehmen, speichert sie aber nicht im File selbst, sondern in einem Torq-Format. Außerdem versteckt sich im Browser-Fenster noch ein weiteres Top-Feature: Es lassen sich Snapshots von mehreren Einstellungen gleichzeitig (z.B. EQ links und rechts und 2 Effekte links und Pitch) machen und später mit Keyboard-Shortcut aufrufen. So ist es möglich, während ein Track läuft, mit einem Knopfdruck mehrere EQ- und Effektsettings abwechselnd aufzurufen, während die restlichen Einstellungen unverändert bleiben. Die Grenzen zwischen Live-Act und DJ-Performance verschmelzen, doch die Grundarbeitsweise in Torq ist DJ-orientiert und für jeden DJ nachvollziehbar.

Scratch Live:
Das User-Interface ist sehr aufgeräumt und nach Lesen der guten Betriebsanleitung weiß man die sehr gute Wellenformanzeige zu nutzen. Diese reagiert nicht nur so, wie man es sich wünscht, wenn man einen Cue-Punkt setzen will, sondern ermöglicht sogar einen brauchbaren visuellen Abgleich eines Mixes. Fünf Cue-Punkte sind möglich, zehn Loops können definiert werden. Auch sind die Einstellungen bei einem erneuten Laden des Songs wieder vorhanden. Es ist gar kein Problem, bei laufendem Betrieb zwischen Timecode- und laptopinternem Modus auch ohne Eintauchen in die Preferences umzustellen. Das Handling mit Vinyl ist fantastisch, aber die Arbeit mit Key-Commands ohne Vinyl ist durchaus eine Alternative. Auch Rewinds sind ohne Vinyl möglich. Der Pitch-Bereich bewegt sich zwischen +/- 16%, wobei es auch einen Schalter für Halftime bzw. Double-Speed gibt. Ein interner Mixer ist nicht vorhanden, es gibt allerdings einen Lautstärkeregler für jedes Deck. Es gibt Sicherheitsmechanismen, um beispielsweise nicht versehentlich einen Track in ein laufendes Deck zu laden. Audioaufnahmen sind ebenfalls möglich (intern und via Mic-In) und lassen sich schnell in Scratch hinei laden. Probleme gab es lediglich mit kurzen

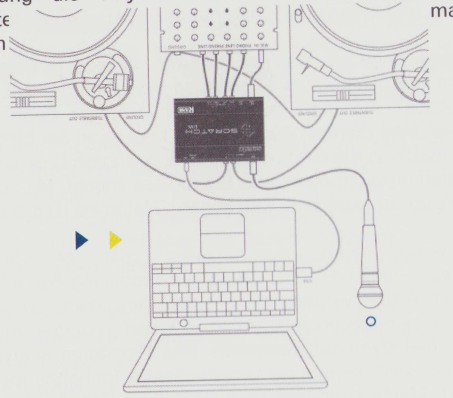
und lassen sich schnell in Scratch hinei laden. Probleme gab es lediglich mit kurzen USB-Dropouts, wenn man etwas anderes als Scratch zusätzlich bediente, was sich mit mittelgroßem USB-Buffer beheben ließ.

Es gibt viele Keyboard-Shortcuts, die fest vorgegeben sind. Damit ist man etwas weniger flexibel als in Torq, andererseits verzettelt man sich auch nicht und kann die vergebenen Commands auch nachlesen. Von der Schnelligkeit und Präzision her klappt auch im internen Mode alles genauso gut wie bei Torq – wenn nicht sogar besser.

Der Browser wirkt geschmeidig, man kann sich aussuchen, welche Teile der ID3 Tags angezeigt werden, auch Alben-Cover lassen sich anzeigen. Import aus Foldern ist möglich, allerdings wird dann ein Verschieben von Files außerhalb von Scratch dazu führen, dass die Files nicht mehr gefunden werden. Scratch schreibt unsichtbare „Bestands"-Indexe auf externe Festplatten. Der Clou: Auch die ID3 Tags lassen sich in Scratch direkt editieren – sogar dann, wenn man gar kein Scratch-Interface angeschlossen hat. Da sich Scratch auf der Serato Seite umsonst runterladen lässt, kann es jeder als ID3 Tag Editor benutzen oder den Browser von Scratch mit der „Crates"-Technik selbst ausprobieren.

Die Preferences erhalten weitere sinnvolle Einstellmöglichkeiten, z.B. um Scratch mit weniger leistungsfähigen Laptops zu betreiben. Auch hier ist der Betrieb mit nur einem Plattenspieler kein Problem.

Fazit: Torq ist möglicherweise die Zukunft des DJing, läuft jetzt schon gut, ist aber noch nicht völlig ausgereift. Torq ist günstig und bietet Wahnsinns-Features. Das auf den ersten Blick einfach wirkende Audio-Interface überzeugt voll und ganz. Entscheidend wird aber sein, wie schnell M-Audio auf User-Problemberichte reagieren wird. Sicher ist, dass ein Programm mit dieser Komplexität nur durch das Zusammenspiel aus Feedback und Weiterentwicklung eine langfristige Daseinsberechtigung haben kann. In diesem Bereich ist Serato bereits weiter. Das Programm profitiert von jahrelanger Entwicklungsarbeit und wirkt ausgereifter. Wer sich nicht so sehr mit Extra-Features beschäftigen, sondern ein solides Tool haben will, ist hier besser aufgehoben – auch wenn das Interface leichte Schwächen hat. Serato fühlt sich insgesamt einfach toll an und bringt durch die Cover-Darstellung die Vinyl-Vibes etwas mehr zurück. In den Zukunftsupdate … man im Support-Forum



credits: Produktbilder / Hersteller

beatalistics002
vitalstylesofdrumnbass
HIVITALITY

exclusive and unreleased tracks by

Loxy&Amaning. Syncopix. Social Security presents Crisis Loan. Young Ax. Henree. Dub Tao. MTC Yaw. Giana Brotherz. Bass Tikal. and many more

compiled and mixed by Stadler&Waldorf

record: cd / mp3
release: february 2007

beatalistics004
MTC Yaw / Dub Tao
"Dirty Diamond" / "More Trouble"

taken from "HiVitality"

record: 12" vinyl record / mp3
release: february 2007

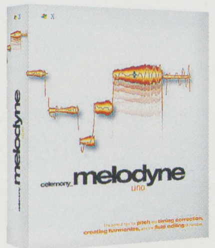
mp3 release:
beatdig003
Bass Tikal & LF Flow Kareemo
"The Swing Step"/"These Eyes"
out now on beatport.com

also available:

beatalistics001
Syncopix / Young Ax
"Toasty" / "Funkee Fresh"

beatalistics003
Loxy&Amaning / Social Security
"25th Hr" / "Trip 2 The Stars"

www.beatalistics.com
beatalistics
vital styles of urban grooves



MELODYNE

BLÄSER, GITARREN, VOCALS UND DRUMS MAL ANDERS

Bei der Mission, immer wieder neue, unmögliche Audio-Dinge auf dem Computer möglich zu machen, zählt Celemony Melodyne zu den Anführern. Begeisterte User-Meinungen von Thomas Bangalter über The Notwist bis hin zu Peter Gabriel belegen dies. Grund genug, Melodyne hier vorzustellen – der Drum'n'Bass Producer sucht schließlich stets die Innovation! Nicht jeder weiß, dass Melodyne für mehr als nur Vocals konzipiert ist. Es werden immer mehr Melodyne-Soundlibraries angeboten. Außerdem kann es die „Liquid Sounds" von Ueberschall lesen. Man kann mit dem sauber klingenden Timestretching oder Pitchshifting auch Beats bearbeiten; Audio-Material lässt sich quantisieren oder in Midi umwandeln – primäres Ziel von Melodyne. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte mich die Bestätigung des Gerüchts, dass Melodyne in der ersten Dezemberwoche 2006 als normales Plug-In veröffentlicht wird. Bislang konnte man es entweder mit Rewire oder der Melodyne Bridge mit dem Sequencer verlinken oder im Standalone-Betrieb laufen lassen. Letzteres ist wichtig, denn Melodyne ist ein interessanter Sample-Editor, wenn man sich damit zurechtgefunden hat.

words by Heiner Kruse

In drei Sätzen erklärt: Grundsätzlich splittet Melodyne die Information aus Audiofiles in zig verschiedene, editierbare Funktionen auf. Zusammengefasst bedeutet das die Möglichkeit, ein Gesangs- oder Trompetensolo authentisch mit anderen Noten und Tempi spielen und dabei auch noch Ausdrucksnuancen so verändern zu können, dass man das Original nicht mehr wieder erkennt – obwohl man die Soundästhetik beibehalten hat. Die Algorithmen sind bemerkenswert gut, auch extremes Timestretching kann in Melodyne noch natürlich klingen. Insbesondere, weil es z.B. möglich ist, im Editor nur den Mittelteil zu stretchen und Anfang und Ende natürlich beizubehalten.

Das Rätsel: Irgendwie sind das Features, die jeder Produzent haben will – warum arbeiten noch nicht genauso viele Producer mit Melodyne wie mit Cubase? Am Preis liegt es wohl weniger, denn die kleineren Versionen sind ziemlich günstig. Eher liegt es an der Eingewöhnung in die Thematik, in die merkwürdigen Werkzeugsymbole und am Mangel an Vorstellungsvermögen, was Ergebnisse angeht. Man muss sich Zeit nehmen, um zu verstehen, was abgeht. Melodyne ist ein Labor.

Hört selbst! Files zum Hören gibt es diesmal unter www.thegreenman.de unter „Blog" im Producing-Bereich. Dort finden sich auch Artikel vergangener resident-Ausgaben. Ich habe zunächst einmal in mein Macbook-Mikrofon so schief gesungen wie nur möglich und mit Melodyne aufgenommen. Das Programm analysiert nun das File und erkennt bereits die verschiedenen Tonhöhen im Sample. Das bedeutet: Meine krummen Töne (Melodyne Bsp. A) werden gesplittet und sechs verschiedenen Tonhöhen erkannt, die ich nun noch weiter aufteile und im Editor einzeln verschieben kann. Dort kann ich außerdem Tonhöhe, Vibrato und Pitch Drift, Formanten sowie Länge jedes einzelnen Tones editieren. Ich kann das ganze zu einem Chor zusammenfügen und diesen von der Länge her verdoppeln oder vervierfachen. Das könnt ihr in folgenden Files hören:

Beispiel 1:
1 sing01 – roher Gesang, so euphorisch und schief wie möglich
2 singcorr02 – editiert und mit anderem Notenverlauf (siehe Bild1)
3 singchor03 – als Chor
4 singchorhalfsp04 – als Chor mit halber Geschwindigkeit
5 singchorquatrsp05 – als Chor mit Quarterspeed (siehe Bild2)

Beispiel 2: In einem weiteren Beispiel habe ich einen Bass editiert:
1 bassshort – der Original-Bass
2 basslonger – Bass gestretcht
3 bassnonvibtransp – Bass transponiert, sowie von Tonhöhenmodulation (Vibrato – in diesem Fall eher ein „Downfall") befreit.

Ich habe bewusst hoch transponiert, denn vom Sampeln ist ja bekannt: Nach unten transponieren ist weniger ein Problem als nach oben.

Preise und Unterschiede: Die Melodyne Uno essential Version liegt u.a. der Pro Tools LE Software gratis bei. Für 99 Euro kann dann auf Melodyne Uno (sonst: 169 Euro) upgedatet werden. Unterschied: Uno kann das „Vibrato" und die „Formanten" editieren. Ab „Cre8" kann man auch mehrstimmig arbeiten und es gibt deutlich mehr Edit-Möglichkeiten. So lässt sich z.B. eine Bassline auf den Pitch von Drums „aufrechnen". „Studio" kann auch polyphones Klangmaterial analysieren und hat keine Stimmenbegrenzung. Cre8 kostet 319 und Studio 699 Euro. Es gibt allerdings auch eine „Educational" Studio-Version für 399 Euro. In der Studio-Version lassen sich auch Multi-User Licenses beziehen (eine zusätzlich kostet 150 Euro).

Beispiel 3: Die Fähigkeiten der Studio-Version, mehrstimmige Töne zu editieren, sind fast grenzenlos. Ein Klavierkonzert kann man einfach so umkomponieren, ohne dass es auffällt. Beweise?
1 klavier1 – das Original
2 klavier2polytransp – das Original einige Töne nach oben transponiert
3 klavier3polyedit – einzelne Akkorde unterschiedlich transponiert und „umkomponiert".

Das Programm ist eine Revolution vor allem in Sachen Klangqualität. Nie waren solche Manipulationen mit einem so natürlichen Ergebnis möglich, oder natürlich klingende Ergebnisse so künstlich erzeugbar. Ich wage zu prophezeien, dass in einigen Jahren wohl jeder bessere Produzent Melodyne benutzen wird.

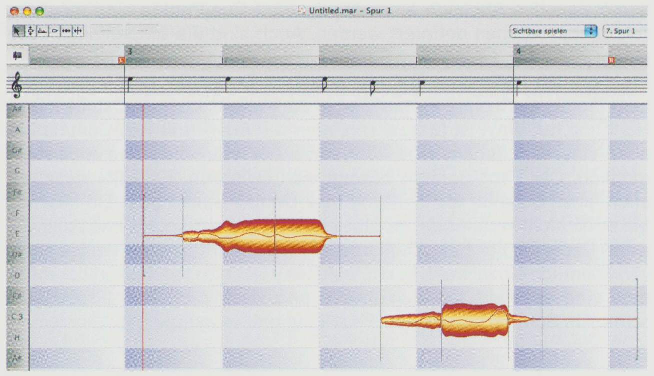


Bild 1

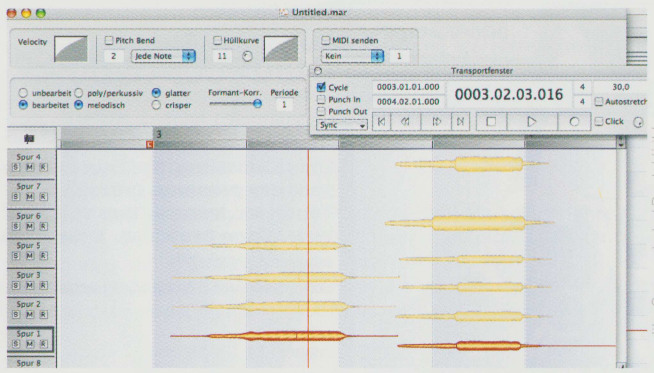
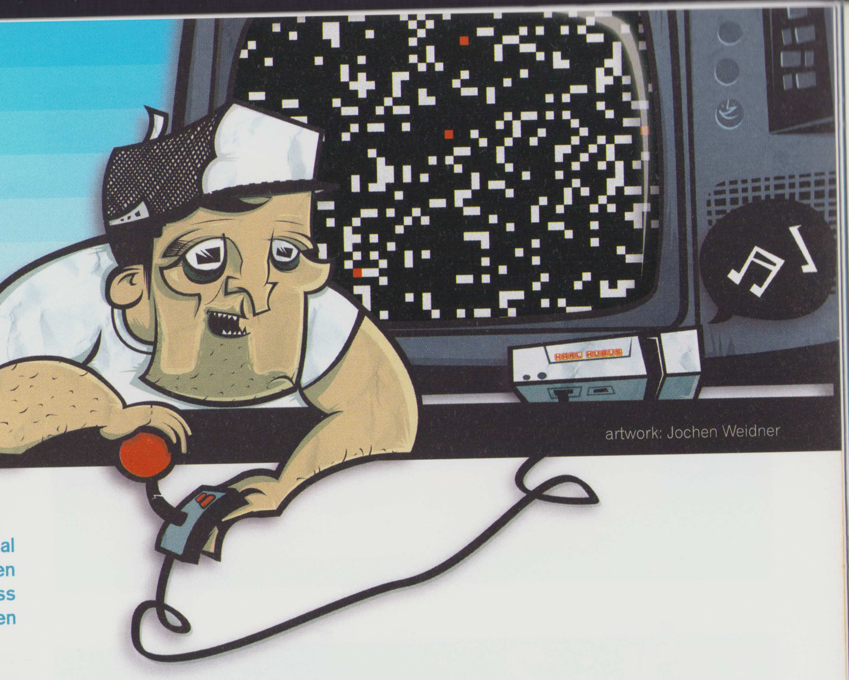


Bild 2

credits: Screenshots / Produktbilder



HIER SPIELT DIE MUSIK
DNB IN GAMES

words by Stefan Genser

artwork: Jochen Weidner

Als die Besucher des Tags der offenen Tür am Brookhaven National Laboratory 1958 mittels eines klobigen Kästchens mit zwei Knöpfen versuchten, einen "Ball" über ein "Netz" zu schlagen, war Drum'n'Bass noch ebenso utopisch wie Spazierfahrten durchs sonnige Vice City zu den Sounds von Kurtis Blow oder Slayer.

Seit William Higinbotham's "Tennis for Two" ist jedoch einige Zeit vergangen, und mehrere Generationen von "Besuchern" waren damit beschäftigt, weitere Bälle hin und her zu schlagen, sie Raketen feuernd durchs Weltall zu manövrieren oder mit noch größeren "Bällen" aufzufressen.

Die klobigen Kästchen von damals sind mittlerweile zu bewegungssensitiven Fernbedienungen, die Bälle zu vielschichtigen Figuren und die Netze zu riesigen interaktiven Welten geworden. Und diese sehen dank neuer Techniken nicht nur eindrucksvoller und realistischer als die früheren aus, sie klingen auch so.
Zwar wurden auch frühere Abenteuer in virtuellen Welten von diversen "Blings" und "Dongs" begleitet, doch bis zur eingangs erwähnten Musikkulisse eines "GTA" lag noch ein gewisser Weg.

Ich möchte hier aber gar nicht auf Soundeffekte (die zwar wie jeder andere Aspekt auch zur Intensivierung des Spielgefühls beitragen), sondern vielmehr auf die musikalische Untermalung von Spielen eingehen. Diese wurde zwar auch nicht von Playstation und Co. erfunden, doch eine derart symbiotische Beziehung zwischen Musik und Spielen, wie sie heute großteils vorherrscht, wäre zu C64-Zeiten technisch nicht möglich gewesen.
Damals kam die Musik von 8 Bit-Soundchips und bestand im Wesentlichen aus geloopten Samples, die über einen Sequencer mit etwa drei belegbaren Audiospuren abgespielt wurden. Die dabei entstandenen Melodien versprühen zwar auch heute noch einen gewissen Charme und werden bei denen, die ihre Zocker-Sozialisation wie ich mit Amiga und NES durchlebten, noch immer nostalgische Kindheitserinnerungen an "Zelda" oder "Turrican" Orgien. Wenn jedoch damals auch der fünfte Versuch, ein Level zu meistern, scheiterte, konnte die sich ständig wiederholende Daddel-Musik durchaus einen Joystick kosten.

Durch bessere Soundchips wurden zwar längere Samples und komplexere Melodien ermöglicht, doch der Grundtenor der Spielmusik blieb lange Zeit derselbe. Dies ist auch keineswegs negativ zu sehen, denn was einige der damaligen Komponisten (z.B. Koji Kondo – "Super Mario Bros.") im Rahmen ihrer Möglichkeiten schufen, ist auch aus heutiger Sicht noch beachtenswert.
Der erste wirkliche Paradigmenwechsel im Umgang mit Videospielmusik setzte erst Anfang der Neunziger Jahre mit dem Einzug von CD-Rom Laufwerken im Computer- und Videospielsektor ein. Aufgrund der deutlich größeren Speicherkapazität einer CD-Rom gegenüber den bisherigen Modulen, war es plötzlich möglich, zuvor aufgenommene Musikstücke direkt von der CD-Rom abzuspielen.
Die Möglichkeit, komplette Lieder in CD-Audio Qualität als Hintergrundmusik für Spiele zu verwenden, legte den Grundstein für lizenzierte Videospielmusik, wie wir sie heute vorfinden.
Das erste Mal mit einem lauten Knall hörbar wurde dies 1995 mit Sony's Playstation und einem ihrer Launchtitel, Psygnosis' "Wipeout". Das Spiel bot einen lizenzierten Soundtrack mit sämtlichen Größen der elektronischen Musikszene (von Leftfield über Chemical Brothers bis zu Underworld), und ist zusammen mit dem Artwork der "Designers Republic" (u.a. auch für das Cover der Drum and Bass Arena Compilation verantwortlich) bis heute richtungsweisend.
Auch beim "Wipeout 2097"-Soundtrack (welcher aus lizenzrechtlichen Gründen jedoch der Playstation-Version vorbehalten war), setzte Psygnosis auf treibende Beats bekannter Künstler wie Prodigy, Daft Punk, Photek und Source Direct.

Beträchtlich Drum'n'Bass-lastiger ging es dann beim 1999 veröffentlichten "Rollcage" (ebenfalls Psygnosis) zu. Hier fanden sich Artists wie Ed Rush & Nico, EZ Rollers und Aphrodite. Der im folgenden Jahr erschienene zweite Teil wartete überhaupt gleich mit einem komplett von Moving Shadow lizenzierten Soundtrack – mit Drum'n'Bass-Größen wie Dom & Roland, Technical Itch und Aquasky – auf.
Moving Shadow-Labelboss Rob Playford sieht in der Anbindung an die Gamekultur jedoch keinesfalls einen Nebenberufszweig für die Artists, sondern vielmehr die Möglichkeit, den Sound von Moving Shadow auf eine neue Weise zu präsentieren.
„Wir würden niemals anfangen, Spielkonsolenmusik zu machen. Die Tracks, die als Soundtrack für die Games fungieren, sind immer auch Stücke, die wir sowieso veröffentlichen wollten. Wir suchen einfach immer nach neuen Möglichkeiten, unsere Musik adäquat einzusetzen und zu verbreiten. Sei es in einem Film, in einem Game oder auf einer Website." Eine Philosophie, die konsequent fortgesetzt wurde. GTA 3 (2001) bekam einen eigenen Moving Shadow-Radiosender, und der "Midnight Club 3"-Soundtrack (2005), neben Tunes von Noisia und Future Prophecies, gleich das gesamte Calyx-Album spendiert.

Ebenfalls 2005 wird mit Amon Tobin erstmals ein Drum'n'Bass-Artist für die exklusive Komposition eines Soundtracks ("Splinter Cell Chaos Theory") herangezogen.
Diese enge Verflechtung der Spiel- und Musikproduktion bleibt jedoch ein Einzelfall. Weiterhin wird eher auf bereits bekannte Artists und Tunes gesetzt, um einem Spiel die passende Soundkulisse zu verpassen.
So bietet "FIFA Street 2" eine Playlist, die mit Pendulum, Roni Size und DJ Marky (um nur einige zu nennen!) ebenso einem Andy C Mix entsprungen sein könnte.
EA Games' Executive of Music, Steve Schnur, begründet diese Vorgehensweise folgendermaßen: „Drum'n'Bass ist eine einzigartige internationale Bewegung, und unsere Herausforderung ist es, die größten und besten Tracks, die dieses Genre bietet, zu repräsentieren. Wir hoffen, es bringt mehr Drum'n'Bass-Fans zu FIFA Street und umgekehrt."

Ein Weg, der einerseits verständlich (und bei derartigen Soundtracks nicht unerfreulich), andererseits ein wenig schade ist. Denn obwohl auch die bisher lizenzierten Tunes sehr gut das Spielgeschehen untermalen, werden die tatsächlichen Interaktionsmöglichkeiten der Musik mit dem Spiel doch stark beschnitten.
In welche Richtung dieser Weg führt, bleibt gespannt abzuwarten, sowohl musikalisch als auch spielerisch. Denn wer weiß, ob wir uns nicht in einiger Zeit mit den virtuellen Pendants von Goldie und Red Eye in "Metalheadz Vendetta" die Köpfe einprügeln, oder in "KAOS-Proof" die steile Karriere von Pendulum nachspielen werden.
Letzten Endes bleibt wohl nur eines gewiss: Der Ball ist rund, das Spiel dauert…

PRODUCING WITH BASS TIKAL

PHUNKFICTION RECORDS / Hannover

words by Sebastian Wolters

foto: artist's own

TEIL 2

In der letzten Ausgabe haben wir die Vorbereitungen und ersten kreativen Schritte zum Start einer Drum'n'Bass-Produktion behandelt. Wir haben die Sequenzer-Frage geklärt, Instrumente und Samples ausgewählt, sowie erste Ideen und Grooves entwickelt. Anschließend haben wir erste Beat-Entwürfe angefertigt und an den Grundharmonien gefeilt. Als Erinnerung sei erwähnt, dass wir auf dem System Apple Logic Pro 7 arbeiten. Einige Kapitel basieren auf Vorbereitungen, die in der letzten Ausgabe beschrieben wurden. Nun wollen wir die Produktion fertigstellen und für die Veröffentlichung vorbereiten. Auch hier sei wie im ersten Teil angemerkt, dass dies lediglich der für mich persönlich effektivste Weg ist, der nicht als Universal-Lösung anzusehen ist.

Um was es diesmal geht? Um die Feinarbeit an den einzelnen Sounds, das komplette Arrangement sowie ums finale Abmischen und Erstellen eines Premasters.

DIE FEINARBEIT

Nachdem die Grundidee samt Beats und Harmonien vorarrangiert ist, kommen wir zu der äußerst wichtigen und sehr zeitaufwendigen Feinarbeit. Die Rede ist von Arbeitsschritten wie den speziellen Instrument-Einstellungen, Spur-Automationen, Effekten und dem EQing. Diese Arbeitsschritte bereiten das finale Arrangement vor.

Instrument-Einstellungen

Nachdem die Grundelemente eingespielt sind, müssen alle Instrumente optimal in das gewünschte Songgewand gebracht werden. Für die Beats haben wir bekanntermaßen Battery2 von Native Instruments benutzt. Da die Verwendung prägnanter Beats ein zentrales Thema ist, befassen wir uns nun ausführlicher mit der Verwendung von Battery.

Die Drums

Während die Auswahl der einzelnen Drum-Elemente wie Kick, Snare, HiHats und Percussions in der Drum/Sample-Matrix vorgenommen wird, beschäftigen wir uns nun mit der Feineinstellung der Samples im dritten Bereich des Battery: dem Edit-Fenster. Hier wird das Sample dargestellt, welches in der Matrix ausgewählt ist. Die Wellenform des Samples erscheint deutlich sichtbar in einem kleinen Fenster. Zusätzlich sind automatisch alle Funktionen des Edit-Bereichs dem ausgewählten Sample zugeordnet. Hier erfolgen Modulations- und Filtereffekte sowie die Dynamikbearbeitung. Darüber hinaus können Anfangs-/End- und Loop-Punkte gesetzt, die Tonhöhe geändert oder separate Ausgänge für einzelne Samples gewählt werden. Klar: Das Edit-Fenster ist der Schlüssel zu individuellen Drums. Ich passe hier jedes Sample einzeln an, bis das Ergebnis ein druckvoller, aussagekräftiger Grundbeat ist, der anschließend durch fertige Audioloops angereichert wird. Das Edit-Fenster ist zur Übersichtlichkeit in vier Hauptbereiche unterteilt: Cell-Control, Modify, Envelope und Output. Sollte man mehrere Samples auf eine Zelle legen, so können im ersten Bereich, Cell-Control, die einzelnen Samples organisiert werden. Der Bereich Modify bietet verschiedene Optionen, die Zelle zu bearbeiten. Dazu gehören die Anpassung der Tonhöhe (Tune), Sättigung und Druck (Saturation), künstliche Absenkung der Bit-Rate (Bits) sowie die Veränderungen der Sampling-Rate (Hertz). Im Envelope-Bereich erfolgen die Hüllkurven-Einstellungen des Samples und die grundlegenden Anpassungen der Drum-Samples. Die kurze knackige Bassdrum entsteht hier ebenso wie das lang ausklingende Becken. Abschließend werden im Output-Feld der Gesamtpegel, die Panorama-Position im Stereofeld und die Zuweisung der Zellen auf die möglichen Ausgänge eingestellt.

Die Instrumente

Je nach Instrument ist der Weg vom Preset zum individuellen Sound unterschiedlich schwer zu erreichen. Bei einigen Plug-Ins wie z.B. der B4II-Orgel, dem Elektrik Piano oder Absynth3 sind die Preset-Sounds so stark, dass in der Regel keine großen Änderungen der Presets nötig sind. Lediglich in der späteren Effekt- und Automations-Editierung wird der individuelle Sound erreicht. An Synthesizern wie z.B. dem Logic-internen ES1 oder ES2, Native Pro-53 oder Native FM7 nehme ich fast immer gezielte Änderungen der Presets vor, da die sehr verbreiteten schnell ausgelutscht sind. Hier ist Kreativität gefragt. Die meisten Sounds wie z.B. Midrange-Basslines, Subbass, Synthie-Hooklines erstelle ich mit dem ES2. Dieser virtuell-analoge Synthesizer ist bei mir in fast jedem Song vertreten. Besonders komfortabel ist die Bedienung des Geräts: Dazu reicht eine übersichtliche Bedienoberfläche, hinter der sich keine weiteren Menüs, Fenster und Parameterlisten verstecken. Der ES2 hat eine sehr intuitiv erlernbare Modulationsmatrix, über die der Sound auf insgesamt zehn Modulationswegen wie z.B. der Intensität der Filterfrequenzmodulation dynamisch gesteuert werden kann. Der ES2 besitzt drei Oszillatoren, die synchronisiert und ringmoduliert werden können. Weiterhin besteht z.B. die Möglichkeit der Frequenzmodulation von Oszillator 1 durch Oszillator, wodurch Sounds wie aus bekannten FM-Synthesizern geschaffen werden. Neben den Standard-Wellenformen bieten die Oszillatoren des ES2 auch Digi-Waves an, welche ganz neue Klangfarben ermöglichen. Zwei dynamische Filter mit umschaltbaren Flankensteilheiten ermöglichen fette Analogsounds. Darüber hinaus tragen die integrierten Effekte wie Distortion, Chorus, Phaser und Flanger und die Unison-Funktion, die man sonst nur als Spezialität polyphoner Synthesizer Klassiker kennt, zu einer riesigen Klangfülle bei. Alle diese Parameter sind auf dem ES2 übersichtlich angeordnet und leicht zu erlernen. Weitere Synthesizer wie z.B. den Pro-53 und den FM7 aus der Native Instruments-Reihe benutze ich ebenfalls hauptsächlich im Preset-Bereich, da ich die Sounds aus der übergreifenden Native Instruments Oberfläche KORE anwähle und meist nur geringfügig editiere. Hat man allerdings die Funktionen eines Synthesizers wie die des ES2 verstanden, kommt man schnell auch mit allen anderen Geräten zurecht. Bei der großen Masse an Presets und Samples reicht mir allerdings oft die KORE-Oberfläche, um schnell einen gewünschten Sound zu finden, ohne eine komplette Klangsynthese aus einem Synthie herausholen zu müssen. Über die Funktionalität von KORE habe ich in der letzten Ausgabe schon berichtet.

Automation

Einige Sounds benötigen eine Automationsbearbeitung, damit sie im Song funktionieren. Automation heißt nichts anderes als die zeitliche Änderung der Pegelverhältnisse im laufenden Song, die aufgezeichnet, bearbeitet und bei der Mischung automatisch wiedergeben werden. Alle Parameter der Logic-internen Effekte und Audio-Instrumente sowie alle Native Instruments Plug-Ins können vollständig automatisiert werden. So spiele ich z.B. die Midrange-Basslines gerne mit einer Cut-Off Funktion, um einen dynamischen Verlauf zu erhalten. Die Automation funktioniert in Logic sehr einfach. Per Taste „V" können die Automationskurven aller Spuren aufgeklappt werden. Hier kann nun auf jeder Spur direkt ausgewählt werden, welcher automationsfähige Parameter editiert werden soll. Hat man den Parameter (im Falle der Midrange Bassline also „CutOff") ausgewählt, erscheint die Kurve. In diese kann die Automation entweder „per Hand" (Werkzeug Bleistift) direkt eingezeichnet werden oder bei Aktivierung des „Write"-Buttons auf der jeweiligen Mixer-Spur bei Abspielen des Songs live eingespielt und später in der Automationseditierung korrigiert werden. Diese Funktion benutze ich auch für feinere Übergänge wie Highpass- oder Lowpass-Automationen auf dem Beat-Bus oder leichte Volume-Anpassungen. Auch die im Nachfolgenden erläuterten Effekte können und müssen teilweise über Automationen gesteuert werden.

Effekte

Sind alle Sounds so designt, dass sie in das gewünschte Klangbild passen, geht's an die Effektbearbeitung. Fast alle Sounds wirken erst richtig rund und eingebettet durch diverse Effekte. Viele Sounds benötigen entweder einen guten Reverb (Hall) und/oder ein Delay (Echo). Im Einzelfall benutze ich auch Effekte wie Bit-Crusher Distortion, Stereo Spreads oder Modulationen wie Chorus, Ensemble oder Flanger, um die Sounds individuell zu gestalten.

Reverb
Im Mixer versehe ich den jeweiligen Kanal mit dem gewünschten Logic-Effekt. Als Hall-Erzeuger benutzte ich in der Regel den Space Designer. Dieser hat einen Faltungshall-Algorithmus, was bedeutet, dass der Nachhall durch einen Echtzeit-Faltungsprozess erzeugt wird, der auf einem Sample des speziellen Nachhalls beruht. Diese Technik erlaubt einen absolut realistischen Raum- und Nachhallklang. Der Space Designer ist mit einer Riesen-Auswahl an hochwertigen Presets bestückt, wie z.B. diversen Vocal- und Drum-Reverbs oder Umgebungspresets wie Studios, Konzerthallen, Straßen, Kathedralen, Berge und viele mehr. So findet man schnell für jede Spur den geeigneten Hall. Der Vorteil des Space Designers gegenüber konventionellen Hallgeräten ist der, dass keine Resonanzen als störende Begleiterscheinungen auftauchen. Man erhält immer einen sanften, frequenzreichen Hall, selbst wenn die extremsten Einstellungen gewählt werden oder ein sehr komplexes Eingangssignal vorliegt. Außerdem sorgt der Hall im Mix für die Tiefenstaffelung. Signale mit mehr Hall-Anteil bzw. längeren Hallfahnen rücken im Mix weiter nach hinten und umgekehrt. Ist ein Sound im Mix zu aufdringlich, muss er nicht immer zwangsläufig leiser gemacht werden, sondern kann mit mehr (bzw. längerem) Hall zurückgenommen werden.

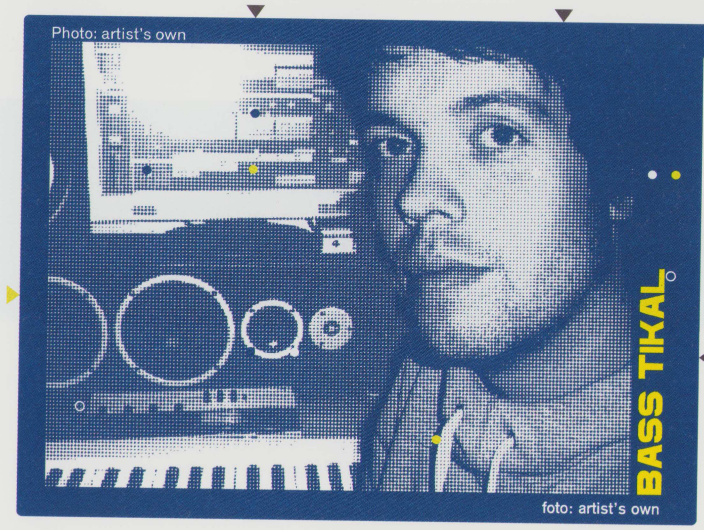


foto: artist's own

Delay/Echo
Für die Echo-Erzeugung benutze ich in der Regel das Logic Tape Delay. Es handelt sich um ein musikalisch einstellbares Bandecho mit Highpass- und Lowpass-Filtern. Besonders für die typischen Dub-Echos ist das Tape Delay optimal. Die Verzögerungszeit wird direkt als Notenwert eingestellt (halbe Note, Viertel-, Achtel- oder Sechzehntel-Note). Das im Sequencer eingestellte Tempo wird standardmäßig als Referenzwert übernommen. Ist der Sync-Button aktiviert, wird die Verzögerungszeit automatisch dem Songtempo angepasst. Über den Groove-Button können punktierte oder triolische Notenwerte eingestellt werden. Der Feedback-Regler legt die Intensität der Rückführung des verzögerten Signals fest, das heißt also, in der Minimalposition wird nur genau ein Echo ausgeführt, die Maximalposition führt zu unendlicher Wiederholung des Echos. Mit dem Mix-Regler bestimme ich das Verhältnis zwischen Original-Signal und Effektsignal. Zusätzlich verfügt das Tape Delay über einen LFO zur Modulation der Verzögerungszeit. All diese Funktionen sind durch aktives Testen und Hören am Besten zu verstehen. Die Bedienung des Tape-Delays ist, wie fast aller Logic-internen Effekte, sehr einfach und intuitiv. Fast alle Parameter lassen sich automatisieren, so dass der Kreativität keine Grenzen gesetzt sind. Echos benutze ich in den unterschiedlichsten Einstellungen vorrangig auf Vocals und FX und sehr häufig auch auf Rhodes und ähnlichen Instrumenten mit einer ganz leichten Delay-Einstellung zur besseren Einbettung in den Song. Delays können ein Arrangement füllen oder aber bei übertriebenem Einsatz alles „verwaschen".

EQing
Nun folgt ein zentraler Punkt im Produktionsprozess, der die kreative Ecke verlässt, jedoch maßgeblich über Erfolg des Ergebnisses entscheidet: das EQing. Damit verschafft man den einzelnen Spuren Räume und Entfaltungsmöglichkeiten, die die einzelnen Sounds im Gesamtsong einnehmen. Equalizer erlauben das Anheben oder Absenken ausgewählter Frequenzbereiche. Seit Logic 7 gibt es nun glücklicherweise einen internen EQ, der den Anforderungen moderner Produktionen gewachsen ist. Ich benutze für jeden Kanal in meiner Produktion den Channel EQ. Er hat acht Frequenzbänder, die einzeln ein- und ausgeschaltet werden können. Band 1 und Band 8 sind als Lowpass- und Highpass-Filter vorkonfiguriert. In der Praxis ist besonders die Funktion „Analyze" sehr hilfreich. Bei Klick auf diesen Button wird das Eingangssignal im EQ abgebildet und die Änderungen dann direkt sichtbar. Die Auflösung der Analyse ist standardmäßig auf „low" eingestellt (zur genauen Bearbeitung sollte man also auf „high" umschalten). Im unteren Drittel des Channel EQs finden die Feineinstellungen statt. Bei Frequency kann der Frequenzbereich ausgewählt werden, der angehoben oder abgesenkt wird, der Paramter darunter (Gain/Slope) bestimmt die Intensität. Am Parameter „Q" wird die Filtergüte eingestellt. Je höher der Wert bei „Q" ist, desto breitbandiger erfolgt die Anhebung oder Absenkung. Je niedriger „Q" ist, desto weniger Frequenzen werden angehoben. Diese Werte können durch Mausklicks auch direkt in die EQ-Band-Kurve eingezeichnet werden. Bei einer Drum'n'Bass-Produktion ist besonders das EQing der Beats entscheidend. Der Bassdrum gibt man gerne ein wenig Futter im unteren Frequenzbereich (um die 100Hz), wobei man sie jedoch in den ganz tiefen Frequenzen (0-60hz) mit einem Lowcut abschneidet! Dies ist der Bereich, in dem der Subbass sein Unwesen treibt und dort auch allen Platz braucht. Erfolgt die Frequenz-Trennung nicht, spielen Bassdrum und Subbass im gleichen Frequenzbereich und heben so jeglichen Druck auf. Mit der Snare verfahre ich ähnlich, setze einen Lowcut auf 50Hz und hebe sie bei 100-400hz ein wenig an; natürlich nur, falls die Samples nicht schon allein stark genug sind. Bei allen weiteren Drum-Elementen und Sounds baue ich auf die Analyse-Funktion im Channel EQ. Grundsätzlich stelle ich bei jeder Spur (außer der Subbass-Spur) über den Channel EQ einen Low- und Highcut in unterschiedlicher Höhe ein und passe die Frequenzausprägungen an. So kann dank des EQings ein ausgewogener Song entstehen, der das gesamte Frequenzspektrum abdeckt. Für die finale Analyse lasse ich dann die Summen-Spur (Output 1-2) durch das Logic Multimeter laufen, um ein möglichst ausgewogenes Bild mit ordentlich Power in den tiefen Frequenzen abzulesen. Falls einige Frequenzen zu schwach vertreten sind, gehe ich zurück in die Einzelspuren, um zu schauen, ob durch EQing die Schwachstellen ausgebessert werden können oder ganz neue Sounds nötig sind.

Kompression
Neben dem EQ ist der Kompressor das wichtigste Werkzeug für die Mischung. Er verdichtet die Dynamik eines Signals, sprich: Er verringert die Unterschiede zwischen lauten und leisen Stellen im Signal. Laute Signale werden ab dem Treshold-Wert abgesenkt, so dass dann das gesamte Signal angehoben werden kann. So steigt die empfundene Lautstärke bei gleichem Spitzenpegel. Kompressoren werden wie die übrigen Effekte auf die gewünschten Spuren gelegt. Ich benutze Kompressoren für Beats, Bässe, Vocals sowie alle Elemente, die im Mix eine prägnante Rolle spielen, wie z.B. Synthie Hooklines.
Zur Verdeutlichung beschreibe ich nun die Kompression der Beats: Alle Battery- und Audio-Drumspuren route ich auf einen gemeinsamen Bus im Mixer, der dann mit dem Logic-Compressor versehen wird. Ich aktiviere den Button „Auto-Gain", der für die automatische Anhebung des Pegels sorgt, der bei der Kompression verloren geht. Das dynamische Verhalten des Kompressors wird über die Parameter „Attack" und „Release" eingestellt. „Attack" ist die Reaktionszeit des Kompressors auf Signale, die den Treshold überschreiten. Je größer der eingestellte Wert, desto später setzt die Dämpfung nach der Attack-Phase des Signals ein. Dadurch kann z.B. das Anzupfen von Gitarren besser hörbar bleiben. Um jedoch ein Summensignal wie im Fall der Beats zu maximieren, wird der Attack sehr niedrig eingestellt. Der Release-Parameter bestimmt, wie schnell der Kompressor seine Dämpfung lauter Passagen wieder zurückregelt, sobald der Treshold unterschritten wird. Gerade im Bereich der Kompression ist jedoch ein Werkzeug das allerwichtigste: das Gehör. Einfach mal verschiedene Einstellungen ausprobieren und die unterschiedlichen Ergebnisse vergleichen. Denn Drum'n'Bass kann so unterschiedlich sein wie Tag und Nacht – es gibt keine richtige oder falsche Einstellung.

DAS FINALE ARRANGEMENT

Nachdem alle Sounds zur Zufriedenheit eingestellt und optimiert sind, kommen wir zum finalen Arrangement und dem abschließenden Mixdown.
Wir haben an diesem Punkt bereits alle Harmonie-Ideen und Beats eingespielt. Nun werden die Harmonien für den langen Einsatz im Song komplett ausgespielt. Hierfür ist die „Nachträgliche Aufnahme"-Funktion von Logic sehr vorteilhaft. Per Tastenkombination kann jeder Take ins Arrangement gesetzt werden, auch wenn die Record-Taste vorher nicht gedrückt war. So kann munter drauf los gespielt werden, bis ein passender Take dabei war. Das Ergebnis wird dann im jeweiligen Noten-Editor quantisiert (in den Takt gebracht) und notfalls per Hand angepasst. Wenn alle Melodien und Sounds eingespielt sind, beginnt die Arrangement-Arbeit. Auch wenn man es nicht denkt: In der Praxis ist dies oft der Arbeitsschritt, der am wenigsten Zeit in Anspruch nimmt. Ich baue ein Intro meist aus einzelnen, unauffälligeren Beat-Elementen, denen dann im Laufe des Intros die Haupt-Beatelemente hinzugefügt werden. So entsteht nach und nach die komplette Song-Struktur. Da ich selbst aus dem DJ-Bereich komme, bemühe ich mich, die Songs möglichste DJ-freundlich zu gestalten, sprich ein gut mixbares Intro und Outro zu arrangieren, ohne darin zu viel vom Song zu verraten. Meist arbeite ich mit einem kurzen Break vor dem ersten Drop und einem längeren Break im Mittelteil – aber das ist natürlich jedem selbst überlassen.

DER MIXDOWN

Vor dem Mixdown höre ich meinen Song komplett durch, um in den Songflow zu kommen. Anschließend erstelle ich mir oft zur Erleichterung des Mixdowns Bus-Gruppen aus Einzelspuren. Sounds mit ähnlichen Eigenschaften werden jeweils in einem Mixer-Bus zusammengefügt. So entstehen Bus-Gruppen wie z.B. Beats, Bass, Synths oder FX. Nun werden die Lautstärke-Verhältnisse so angepasst, dass ein möglichst kräftiges und homogenes Klangbild entsteht. Ich achte besonders darauf, dass jeder einzelne Sound hörbar wird, sonst könnte man ihn weg lassen. Die Beats müssen genug Raum zur Entfaltung haben, ohne dabei komplett aufgesetzt zu klingen. Das wird jedoch im Vorfeld durch einen dynamischen Flow, der zum Rest des Songs passt, erreicht. Wenn nun der Bassbereich ordentlich drückt, der Mittenbereich ausreichend versorgt ist, und die höherfrequenten Sounds wie Synthie-Lines, Vocals und Effekte klar herauskommen, ist der Mixdown geschafft. Zur optischen Überprüfung benutze ich, wie eingangs erwähnt, das Multi-Meter-Plug-In auf der Summen-Spur „Output 1-2". Auch hier zählt wieder: Erst wenn das Gehör zufrieden ist, ist der Mixdown geschafft. Ist dies der Fall, wird über die Bounce-Funktion der Song in einer Audiodatei zusammengeführt. Im Bounce-Menü kann das gewünschte Audioformat und der zu exportierende Bereich des Songs eingestellt werden.

Universal-Test
Die fertige Audio-Datei teste ich dann auf verschiedenen Low- und High-End-Anlagen. Erst wenn das Ergebnis überall passabel klingt, habe ich einen fertigen Song in den Händen. Diesen gebe ich dann im Optimalfall an einen Mastering-Spezialisten, um ihn für das entsprechende Medium vorzubereiten. Es ist sinnvoll, diesen letzten Schritt aus der Hand zu geben, da man selbst zu tief im Song steckt, um objektive Erkenntnisse zu erhalten.

Ich hoffe, ich konnte euch einen anschaulichen Einblick in meine Prozesse der Musikproduktion geben. Bei Fragen, Tipps oder Anregungen scheut nicht, mich zu kontaktieren.

www.myspace.com/basstikal
www.myspace.com/phunkfictionrec
www.phunkfiction.com
www.dieklangboten.com

EVENTREVIEWS

27.Oktober 2006
Therapy Sessions @ Maria, Berlin
words by Nick Kirschbaum

foto: Roland Grieshammer

Ein dunkler, kalter Tag in Berlin am 27. Oktober. Perfekt für eine Therapy Session. Bei einer Therapie geht es ja darum, sich Ängsten zu stellen, Verborgenes zum Vorschein zu bringen und versteckte Energien der Selbstheilung zu aktivieren. Dafür scheint brettharte Musik, gespielt von ausgewählten Therapeuten der Drum'n'Bass-Szene, wie geschaffen. Die Therapy Sessions haben sich so einen Ruf als sehr gute, harte Veranstaltung erarbeitet, die nahezu auf der ganzen Welt gastiert.

In Berlin waren für den Mainfloor Counterstrike (Südafrika) und Robyn Chaos (UK) – mit freundlicher Unterstützung von Miss Redflower aus Dresden, Janoshi aus Berlin und DJ Nica aus Mannheim – eingeladen. Auf dem zweiten Floor wurde überraschender Sound gespielt, der beim ersten Hören nicht zum harten, derben Gebretter der Therapy Sessions zu passen schien. Da der Schein bekanntlich trügt, kam der Dubstep-Floor zum entspannten Chillen und Abshaken abseits der harten Tunes wie gerufen. Das Hosting kam vom Berliner Freak Camp. Dort gastierten auch zwei hervorragende DJs aus Bristol: WhiteBoi und Komonazmuk. Die beiden Mitglieder der H.E.N.C.H.-Crew sind nicht unbekannt durch zahlreiche Dubstep-Veröffentlichungen.

Gegen 2 Uhr begann die Therapie: In schönem Kleidchen betrat Robyn Chaos die Bühne. Sie sah wie eine Stewardess aus, die uns auf einem Linienflug direkt in die (Sound-)Hölle begleitet und gleichzeitig als Pilotin agiert. Durch ihre Tunes auf Labels wie Metalheadz, Outbreak und Tech Freak wusste man, dass dieses Set alles andere als liquid wird. Kurzum: Es schepperte und krachte, der Bass wummerte. Ihre sehr guten Mixing-Skills und ihr Lächeln auf den Lippen – gepaart mit ein paar gekonnten Hüftschwüngen – heizten die Stimmung um so mehr an.

Nebenan dröhnten die Bässe des Dubstep zufrieden, man tanzte sich wieder ein paar Taktstufen tiefer auf ein erholendes Level zurück. Eine wirklich gute Stil-Kombination, wie geschaffen um zu zeigen, dass sich die größten Gegensätze immer noch am meisten anziehen.

Counterstrike, dessen Album-Cover den Anschein erregt, man hält eine Hardcore- oder Metal-Platte in den Händen, trat gegen 4 Uhr hinter die Plattenteller. Er hielt den Pegel der Härte, ging sogar noch eine Stufe höher. Die Anlage, die schon DJs wie Andy C zu akustischer Weite verholfen hat, hielt der Party gut stand und war am Ende einer Belastungsprobe der besonderen Art ausgesetzt. Und die Crowd dankte es ihm gebührend, indem sie sich gesund tanzte und schrie. Wir waren die Patienten, der Therapeut war Counterstrike, der Sound die Therapie. Für die, die dem Ganzem standhielten, verschenkte Counterstrike zur Heimtherapie das Album „From Beyond The Grave", die erste CD-Veröffentlichung auf Algorythm Recordings. Anschließend die Überraschung des Abends: Der Dubstep-Floor wurde vorzeitig und sehr abrupt geschlossen, was nicht gerade zum Wohlwollen bei den noch zahlreichen Gästen beitrug. Doch die zogen kurz darauf einfach auf den Mainfloor um.

Gegen 5 Uhr schlugen die Bässe der H.E.N.C.H.-Crew und des Freak Camp über uns herein. Der klare, minimale Dubstep-Sound war auf dieser Anlage einfach überwältigend. Die Hi-Hats zogen an den Füssen und der tiefe Bass an den Hüften. Ein wahres Sahnehäubchen an diesem Morgen. Nachdem die Musik dann schlussendlich aus war, gingen wir in Richtung Helligkeit eines Samstagmorgen in Berlin an der Spree. Total kaputt, aber wirklich therapiert.

03.November 2006
Kein Kiez für Nazis @ RAW-Tempel, Berlin
words by flare 5 (www.basstion.de)

foto: flare5

Sie nimmt in letzter Zeit leider wieder stark und rasant zu: die rechte Gewalt. Der eher alternative und weltoffene Berliner Stadtteil Friedrichshain führt sogar die Statistik rechter Übergriffe in Berlin an! So kommt es bei den Rechten nach Saufabenden in bekannten Nazikneipen nicht selten zu spontanen Touren durch den Kiez, auf denen Menschen eingeschüchtert, angegriffen und schwer verletzt werden.

Um auf die wachsende Präsenz von Nazis und auch speziell auf das Problem rechter Kneipen und Freiräume aufmerksam zu machen, Flagge zu zeigen und eine größere Öffentlichkeit für das Problem zu schaffen, kamen im September 2006 unter dem Motto „Kein Kiez für Nazis" über 2.500 Menschen zusammen, um mit Hilfe von acht fahrbaren Soundsystemen bunt und lautstark durch den Kiez zu demonstrieren. Auch die Berliner Drum'n'Bass-Plattform keepitrollin.de war mit einem Lkw und sattem Bass vertreten.

Um den Wagen zu refinanzieren, aber auch um sich an zukünftigen Aktionen gegen Rechts beteiligen zu können, wurde für den 03.November eine große Soli-Party im RAW-Tempel auf die Beine gestellt. Die Gäste sollte eine bunte und vielseitige Mischung an DJs und Drum'n'Bass-Spielarten erwarten – und das für einen fairen Solipreis.

Schon kurz nachdem die Pforten öffneten, tanzte sich für die frühe Uhrzeit eine beachtliche Menge an Leuten zu locker-funky Tunes von den Berliner Locals Contra Bass & Softrusher ein. Wizzla, der danach mit schönen breakigen Scheiben übernahm, spielte fast schon vor vollem Haus und übergab schließlich an den ersten Gast DJ Chook.

Der „Full Force Rec."-Labelgründer und Neurofunker war auf eigene Kappe aus Luxemburg angereist, um zum ersten Mal Berlin zu erleben und die gute Sache zu unterstützen. Mit einem wunderbaren technoiden, straightem aber auch deepen Set verstand er es sofort, die gefüllte Tanzfläche mitzureißen und auf eine Reise durch den Neurofunk mi zu nehmen.

Am Eingang wurde es selbst um 3:00h nicht ruhig – noch immer kamen viele Leute, die über den Solibetrag hinaus spendeten. Sichtlich beeindruckt vom Berliner Publikum übergab Chook dann an den nächsten Gast: Fexomat aus dem Hause „NSF" und „Future Sickness". Der packte die aufgeheizte Atmosphäre auch gleich beim Schopf, um mit einem verrückten und brachialen Mashup-Set jenseits der 200bpm die Menge völlig ausflippen zu lassen. Da traf Christina Aguilera auf Cytech, Marilyn Manson auf 2 Unlimited – alles wunderbar verpackt in schnelle und harte (Breakcore-)Beats&Breaks. Nach Fexomats Gewitter hieß es für die Locals Mo & Flare 5 die letzte Tanzwut aus der Crowd heraus zu spielen, um sie gegen halb sieben in den grauen Novembermorgen zu entlassen. Doch ein Blick auf die Tanzfläche ließ schließlich nur eines zu: Back2Back-Session bis zum bitteren Ende! So kam es dann, dass es erst nach 8:00 morgens hieß: „Adios, bis zum nächsten Mal!"

Die Party war ein voller Erfolg: Viele gutgelaunte, tanzwütige Menschen, ein unglaublicher Vibe und eine Offenheit für verschiedenste Klänge des DnB-Kosmos. Dazu eine Menge Spaß und sehr große Spendenbereitschaft für eine wichtige Sache. Der Demowagen konnte refinanziert werden, auch an die „Initiative gegen Rechts" ging eine satte Spende.

Dass mit Musik nicht nur tanzende Massen bewegt werden können, sondern darüber hinaus sehr viel mehr wurde an diesem Abend eindrucksvoll bewiesen. Kein Kiez für Nazis – nirgendwo!

EVENTREVIEWS

22.Dezember.2006
Residency @ Rote Bar, Volkstheater, Wien
words by Michaela Holy

foto: optical-engineers.at

Da ein fachspezifisches Medium, in diesem Falle ein Magazin mit dem Thema Drum'n'Bass, seinen Lesern beweisen will, dass es wirklich etwas von der Thematik versteht, versucht sich resident an einer regelmäßigen Clubnight. Die Premiere fand zwei Tage vor Weihnachten vergangenen Jahres (wie schnell doch die Zeit vergeht, nicht?) in einer etwas anderen Location statt: Der roten Bar im Obergeschoss des Wiener Volkstheaters. Es liegt in unmittelbarer Nähe des Museumsquartiers, in dem Tag und Nacht die (kulturelle) Szene den Ton angibt. Die rote Bar bietet demnach Szeneprogramm abseits von dunklen Clubs und ist somit eine der aufregendsten Locations der Stadt. Das stylishe Ambiente, die roten, dicken Vorhänge, der riesige Kronleuchter und die sehr gemütlichen, altmodischen Sitzgelegenheiten machen die rote Bar zu einem Spot, der interessant ist und zur Entdeckungsreise einlädt.
Zur ersten Clubnight wurden N.phect und Dizplay gebucht, die den Gig mit Interesse annahmen. Davor waren die residents Makeedo und Res an den Decks, um die Leute auf das Neurofunk-Set der "Wilds" vorzubereiten. Die rote Bar war angenehm gefüllt, es gab genug Platz zu tanzen, wirkte aber nicht leer. Um das vorrangige Ziel nicht aus den Augen zu verlieren, nämlich einen Headliner zu haben, aber auch eine nicht so bekannte österreichische Crew in den Club zu holen, wurde tricky breakz geladen, die darkD nach dem Set von N.phect und Dizplay mit "hartem Scheiss" vertrat.
N.Phect und Dizplay spielten back to back ein sehr homogenes Set und streuten einige überraschende Tracks ein – wie beispielsweise John B's "Take me home" des In:Transit-Albums. Vorwiegend gab es allerdings Tracks vom gemeinsamen Album "Beautiful Bytes" (Basswerk) zu hören, die aber von der Crowd nicht minder gut gelaunt angenommen wurden. Die tanzende Meute bewies eindeutig, sozusagen nicht "grundlos" in der roten Bar zu stehen und zu shaken – sie kamen großteils, um die Gebrüder Wild brettern zu sehen.
Auch die Visuals der Optical Engineers sollten noch lobenswert hervorgehoben werden – sowohl die Fenster wurden bebildert als auch sieben Monitore, die auf der Bühne beheimatet waren.
Alles in allem ein sehr gelungenes Fest, das wahrscheinlich wegen des schlecht gewählten Datums nicht "bummvoll" war aber trotzdem gut besucht. Lediglich eines gäbe es zu bemäkeln: Die Preise und die Motivation der Bar(leute). Das Motto der Residency: "Drum'n'Bass muss nicht immer in dunklen Clubs zu finden sein" wurde hier eins zu eins umgesetzt und von den Gästen auch sehr gut angenommen.
Auch von N.phect und Dizplay wird in resident noch zu hören sein – die umtriebigen Brüder werden sich etwas überlegen, um euch in Sachen Producing etwas zur Hand zu gehen... Watch out!

01.Dezember 2006
D-Bridge @ All souled out, Roxy Vienna
words by Intoxicated

foto: artist's own

Gourmettreffen in der Faulmanngasse

Für die Wiener Drum'n'Bass-Headz unter uns – und auch für einige mehr – ist das Roxy im vierten Bezirk so etwas wie das Refugium für die musikalischen Feinschmecker. Das liegt zum einen an der seit Jahren konsequent guten Line-Up Programmierung, die neben den lokalen Resident-DJs des Öfteren durch den einen oder anderen internationalen Hochkaräter garniert wird. In diesem speziellen Fall am ersten Dezember des vergangenen Jahres war das D-Bridge, seines Zeichens Mastermind von Exit Records und die personifizierte Definition von Deepness.

Der Abend beginnt mit einem Warm-Up von Cycle, ein DJ Kärtner Ursprungs (siehe Audiosuite-Special, Ausgabe 4) und ein absoluter Meister seines Fachs. Cycle glänzt durch eine vielseitige Selection, von Nu:Tones „Missing Link" bis hin zu Subfocus' „Airplane" ist alles dabei, die Leute im Club honorieren das mit einer für Roxy-Verhältnisse sehr früh sehr gut besuchten Tanzfläche. Absolutes Highlight seines Sets ist dann „Open Up", ein Mörder-Tune, den Cycle selbst gemeinsam mit Concept und Shnek produziert hat. Shnek ist zu diesem Zeitpunkt schon am Mikrofon und wirft in bewährt gutem Flow dezent seine Rhymes ein – Shnek ist bekanntlich einer der wenigen MCs, die wirklich wissen, wann sie dran sind.

Um kurz vor drei ist es dann soweit, D-Bridge is in the Building! Er beginnt sein Set – und das Roxy bebt. Alleine seine Ausstrahlung hinter den Decks ist schon das Eintrittsgeld wert, mit breitem Grinsen und Bad Company T-Shirt steht er da und mixt wie eine Maschine. Die Musik die er spielt, scheint von einem anderen Planeten zu kommen, die Tunes sind so deep, das bei jedem Drop erneut Gänsehaut-Feeling aufkommt – dazu ist die Selection so brandneu, dass bis auf den einen oder anderen Calibre-Tune nichts bekanntes dabei ist. Während des gesamten Sets kann man D-Bridge dabei zusehen, wie er wirklich Spaß an der Sache hat. Bei manchen Drops zittern ihm die Finger, weil das Roxy derart laut schreit – schön das bei einem alten Haudegen wie ihm noch zu sehen.

Nach eineinhalb Stunden schlägt D-Bridge dann eine härtere Schiene ein und spielt Sounds, die man bei „All Souled Out" eher nicht erwarten würde – Amits „Suicide Bomber" ist einer aus dieser Phase. Trotzdem bleibt die Tanzfläche voll und nach einem sehr, sehr heftigen Amen-Tune mir unbekannten Ursprungs schlägt sich der Headliner dann wieder auf die deepe Seite. Die Leute schreien wieder, alles ist gut. Ein heftiger Abend mit einem heftigen Set, und auch das im Roxy häufig zu beobachtende Freitags-Phänomen der Vodka-Shots konnte im ganzen Club immer wieder beobachtet werden. 10/10!

WWW.PLAKATIERUNG.NET
Peter J. Fuchs
DIRECT MARKETING

Kunst und Kultur sind unser Auftrag und Anliegen!

*Freie Plakataffichierungen *Flyer- und Folderverteilungen *Hand-zu-Hand-Verteilungen

Peter J. Fuchs - Direct Marketing
1070 Wien, Bandgasse 32/29
06641822526 oder 069911045344
office@plakatierung.net
www.plakatierung.net

EVENTKALENDER DE

logos: promoters'own

Donnerstag, 11. Januar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 12. Januar

Random Concept Germany Tour @ MS Connexion, Mannheim
Mampi Swift, Hazard, Freeze, Garry K, Smood, Taxman, Phlex, Stylicious, Kado, Sty Lee MC Skibadee & Shabba, MC Fearless, MC Shadow, MC Pesha, MC Alligator, MC Kwestion

Phaze Club @ Zimmer, Mannheim
phaze-club.de
LTJ Bukem & MC Conrad, DJ Soulsurfer

Jito Session @NFF Cream Club
Ray Hurley, Kaylab, Sugar J, MC Motion

Samstag, 13. Januar

Camino Blue pres.: Atmosphere @ BA Hotel, Nürnberg
Camino-blue.com
Nookie, Future Engineers, P.B.K. , Modemellow, MC Five Alive

Pleasure & Pain, Hofbräukeller, München
Sabre, MC Lowqui, Docuba, Agent Orange, Rob

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

The Fight Club @ Schwimmbad Musik Club, Heidelberg
tbc.

Montag, 15. Januar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 16. Januar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 17. Januar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 18. Januar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 19. Januar

Therapy Sessions @ Maria, Berlin
Angeruk.net, audiomassive.de
Dylan, Raiden, Current Value, Miss Redflower, Bad Matter, MC Santana, MC Zhi

Phaze Club @ Zimmer, Mannheim
phaze-club.de
Phace, Misanthrop, NSE, Hustlin L

Dynamite Club @Lagerhaus, Mannheim
Kenny Ken, Freesteppa

Deep Toned @ Moodlounge, Karlsruhe
deep-toned.de, mood-lounge.de
Tobi – Wan & MC Gesai, Soulfood & Tobias Wooton

Samstag, 20. Januar

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 22. Januar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 23. Januar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 24. Januar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Freitag, 26. Januar

Phaze Club @ Zimmer, Mannheim
phaze-club.de
Danny Byrd, E.Decay

Urban Breaks @ THW, Frankfurt (Main)
Marcus Intalex, Calire, more tbc

Live Drum&Bass @ Groovestation, Dresden
Db-session.de
Boomclack, Unkraut Deluxe, Cosai, DD_Dubster

Samstag, 27.

E:Motion 3´rd Birthday @ Halle 02, Heidelberg
Baby D (live), Squirrel, D-M-S, Dyce, E.Decay, Defnoyz, Teekay, J Frequency, Freeze, Jan Sirup, MC Demus Jay, Ragga Twins, MC Nino, MC Sinista, MC Mighty P, MC Life, 2 Blank MC

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 29. Januar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 30. Januar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 31. Januar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 1. Februar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 2. Februar

Urban Fever @ Nightfever, Hamburg
Nightfever.cc
Nicky Blackmarket, Darren Jay, Baron, Hixxy, Darren Styles, Frantic, MC Skibadee, MC Det, MC Eksman, MC Storm, MC Whizzkid, MC Smiley

Phaze Club @ Zimmer, Mannheim
hosted by residents

Samstag, 3. Februar

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 5. Februar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 6. Februar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 7. Februar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 8. Februar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Samstag, 10. Februar

Pleasure & Pain @Hofbräukeller, München
John B, MC Lowqui, Docuba, Agent Orange, Rob

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

The Fight Club @Schwimmbad Musik Club, Heidelberg
Tbc.

Montag, 12. Februar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 13. Februar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 14. Februar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 15. Februar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Resident empfiehlt:

17.02.07, Re-Loaded @ Energiezentrale, Bremen

Line Up - Floor 1 (Drum'n'Bass):

22.00 – 23.00h	Rough (Ting! Club/ Bremen)
23.00 – 00.00h	Rusher (Barcode Rec./ Bremen) + MC Stunnah (Kings of the Jungle/ Celle)
00.00 – 02.00h	Moving Fusion (RAM Rec./ London) + MC Darrison (V Rec./ London)
02.00 – 03.00h	Dex (Septic Inc./ Bremen) + MC Stunnah (Kings of the Jungle/ Celle)
03.00 – 05.00h	Mampi Swift (Charge Rec./ London) + MC IC 3 (Movement/ London)
05.00 – 06.00h	AppAcut (Beatfreakz/ Braunschweig) + MC Raida (In the Groove/ Bremen)
06.00 – 07.00h	Cut Machine (Higher Level/ Verden) + MC Raida (In the Groove/ Bremen)

Location:
Energieleitzentrale
Cuxhavener Str. 11 (Überseestadt), Bremen

Resident verlost Karten! Schreibe uns eine Mail mit dem Event als Betreff an win@resident.at. Wir wünschen viel Spaß!

Resident empfiehlt:

17.02.2007, Kings of the Jungle pres. 15 Years of Ram Records @ Halle 02, Heidelberg

Mainfloor: Kings of the Jungle presents 15 Years of Ram Records
Andy C (Ram Records – London)
Hype (Ganja, True Playaz – London)
Zinc (Bingo Records – London)
Red One (Ram Records – London)
Bassface Sascha (Dancerock – Mannheim)
Jan Sirup (Halle 02, Humpty Records – Heidelberg)

Featuring the vocal talents of:
GQ (Ram Records – London)
Dynamite (Full Cycle – London)
Foxy (New Breed Crew – London)
Fatman D (Biological Beatz, New Breed Crew – London)
Soultrain (Kings of the Jungle – Berlin)

Kleine Halle: The Alternative Floor
Bassline Generation -live- (Fight Club – Heidelberg)
E Decay (Rawhill – Mannheim)
Freeze (Boogie Nights – Ludwigshafen)
Soulsurfer (Monopol, Sun and Bass – Mannheim)
Freesteppa (Steppasoundz – Mannheim)
NSE & Hustlin L (Life Support – Mannheim)

Featuring the vocal talents of:
Sinista (Phaze Club – Mannheim)
Killa B (TBA – Mannheim)
Soultrain (Kings of the Jungle – Berlin)

Location:
Halle 02
Güteramtsstr. 2, Heidelberg

Resident verlost Karten! Schreibe uns eine Mail mit dem Event als Betreff an win@resident.at. Wir wünschen viel Spaß!

Freitag, 16. Februar

Dynamite Club @Lagerhaus, Mannheim
Dr. S. Gachet, Freesteppa

Samstag, 17. Februar

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag,19. Februar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 20. Februar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 21. Februar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 22. Februar

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln

Interference Crew & friends

Samstag, 24. Februar

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 26. Februar

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 27. Februar

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 28. Februar

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 1. März

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Samstag, 3. März

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 5. März

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 6. März

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 7. März

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 8. März

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 9. März

Dynamite Club @ Lagerhaus, Mannheim
Wildchild, Freesteppa

Samstag, 10. März

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

The Fight Club @ Schwimmbad Musik Club @Heidelberg
Tbc.

Montag, 12. März

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 13. März

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 14. März

Jazz & Dogs @ Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 15. März

Fast Soul Music @ Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 18. März

14. Geburtstag Jungle Fever @ MS Connexion, Mannheim
Humpty C, Freeze, MC Dynamite, Kane, Battle Floor!

Samstag, 17. März

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 19. März

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 20. März

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 21. März

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Donnerstag, 22. März

Fast Soul Music @Bar Westpol, Köln
Interference Crew & friends

Freitag, 23. März

Subbass @ NFF Club, Bremen
Typecell, Beeside, Lakin, Truebadour, Sylvana

Samstag, 24. März

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

Montag, 26. März

Liquid Mondays @ Liquid Room, Mannheim
liquid-room.de
residents & guests

Elektrolounge @ Roter Salon, Berlin
roter-salon.de
Bym & guests

Dienstag, 27. März

Tuesday Freakz @ Chat Point, Koblenz
Kommander Keen, M-Pire & friends

Mittwoch, 28. März

Jazz & Dogs, Hafenstrand, Mannheim
hafenstrand-mannheim.de
MoE RockZ, Soulsurfer & guests

Freitag, 30. März

The Twilight Zone
Macc (live), Sub, Ego, Sativa, Ghostrider, Sykes, Sickhead

Samstag, 31. März

Mr. Webstarr & Riddick´s B-Bash @ Rude 7, Mannheim
Rude-7.de
Paul Bassrock, NSE vs. Hustlin L, Sykes vs. Ghostrider (tbc), Mike Fatman One, Repomatic, Spanky, Tobsta, M. Webstarr, MC Sinista (tbc), MC Mighty P (tbc)

Recycle @ Icon, Berlin
Recycle-berlin.de
residents & guests

events.de@resident.at

EVENTKALENDER AT

logos: promoters'own

Donnerstag, 11. Jänner

Beat it Special @ Flex, Wien
Black Sun Empire, Epsilon, Resista, Serafin, MC Shnek

Freitag, 12. Jänner

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51, Wien
Line-Up tba

Samstag, 13. Jänner

Inna Jungle @ Einbaumöbel, Wien
SlickDevlan, Kulix, atex, bacchus, chinch...

Vollkontakt @ Roeda, Steyr
The Green Man

Montag, 15. Jänner

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 18. Jänner

Beat It @ Flex, Wien
Raw.full, Fravia b2b Gebain, Bionic Kid

Freitag, 19. Jänner

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

MF-Clubnights @ THE ZOO, Wien
Simon Bassline Smith, DisasZt, MC Davox and many more

FC – Wrong @ Veilchen, Graz
Line-Up tba

Joko Raggae @ Eiskeller Hagenberg, Hagenberg
Lick Shot, Highlight Sound, LIPA23 Soundsystem

Voltage Electronic Music Festival 2007 @ F&M Pub Mattersburg
Über 30 DJ´s / VJ´s / Live-Acts – Line-Up www.volt-age.at

Samstag, 20. Jänner

Hospitality Vienna @ Fluc, Wien
London Elektricity, Danny Byrd, Fox:Rox, MC Ruthless

Wicked – 1 Jahr Basstart @ Flex, Wien
Christopher Just, Miss Shina, Wickedsquad

Playaz Universe @ Posthof, Linz
DJ Friction & MC Rage, Break & MC Tali, Seriouz Seriouz Kru

Voltage Electronic Music Festival 2007 @ F&M Pub Mattersburg
Über 30 DJ´s / VJ´s / Live-Acts – Line-Up www.volt-age.at

Montag, 22. Jänner

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 25. Jänner

Beat It @ Flex Wien
Kid Ruff, P.razed, Splinta, Lalips

Freitag, 26. Jänner

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51,Wien
Line-Up tba

Samstag, 27. Jänner

FB & UAF @ Flex, Wien
Audio Device, Body & Soul, Break Pitt, DisasZt b2b Combo, Geetox, Shroombab, Pandora, FoxRox!, Mat, Inflame, Raw.full, MC Bench, MC Davox, Shnek.MC

3 years weltrecord @ STWST, Linz
Line-Up tba

Twizted @ Avalon Exil, Krems
Miss Shina, Miss Katinka, Satel, MC Essential

Montag, 29. Jänner

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 1. Februar

Beat It @ Flex, Wien
Line-UP tba

Freitag, 2. Februar

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

F.N.S. @ Bergwerk, Neusiedl am See
Line-Up tba

Luv & disko404 @ Postgarage, Graz
Line-Up tba

Morphed @ STWST, Linz
Line-Up tba

Samstag, 3. Februar

Mainframe @ Arena, Wien
Dillinja, DisasZt, MC Davox and many more

Montag, 5. Februar

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 8. Februar

Beat It @ Flex, Wien
Goldie presents Rufige Kru feat. MC Lowqui, Raw.full & Shnek.MC, D.kay, FoxRox!

Freitag, 9. Februar

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51, Wien
Line-Up tba

Liquid Notion @ Postgarage, Graz / Line-uü tba.

Resident empfiehlt:

20.01.2007, Hospitality Vienna @ Fluc, Wien

Seit Februar 2006 macht die "Hospitality" nach London, Berlin und Rotterdam auch 5x jährlich in Wien halt, bei der die Künstler rund um das Label "Hospital Records" ihre aktuellen Releases exklusiv präsentieren.
Die nächste Hospitality Vienna findet am 20.1. in der neu fertiggestellten FLUC_Wanne statt, bei der diesmal Label-Boss und Hospital-Records-Begründer "Tony Colman" aka "London Elektricity" höchstpersönlich an den Decks die neusten Label-Tunes präsentieren wird.
Support erhält er von seinen Label-Kollegen "Danny Byrd" und "MC Ruthless". Gehostet wird der Abend in gewohnter Manier vom Hospitality-Resident-DJ "fox:rox".

Line-Up:
London Elektricity (UK)
Danny Byrd (UK)
MC Ruthless (UK)
fox:rox (Mainframe)

Location:
Fluc
Praterstern 3, Wien

Resident verlost Karten! Schreibe uns eine Mail mit dem Event als Betreff an win@resident.at. Wir wünschen viel Spaß!

Resident empfiehlt:

13.01.2007, Eristoff Tracks präsentiert: Goldie @ Rockhouse, Salzburg

Mit „Terminator" legt der Brite Clifford Price alias Goldie Anfang der 90er den Grundstein für den Drum'n'Bass-Hype in London – und für den weltweiten Aufstieg der neuen Jugendkultur. Es folgt das Album „Timeless" und die Gründung von „Metalheadz Records», bis heute eines der wichtigsten und einflussreichsten Labels der Szene. Eristoff Tracks bringt den «Godfather of Drum'n'Bass» Goldie am
13. Jänner 2007 exklusiv ins Rockhouse in Salzburg. Be there!

Line-Up:
Goldie (Metalheadz / UK)
Inconspit (Casual-Agency)
Darcosann (Vienna Scientists / N.Y.)
Bernd Neuner (Zero:Zero / AT)
Phil Pruce (Rhythmbreakz.net)
Daka (Otherland)

Location:
Rockhouse
Schallmooser Hauptstrasse 46, Salzburg

Resident verlost Karten! Schreibe uns eine Mail mit dem Event als Betreff an win@resident.at. Wir wünschen viel Spaß!

Resident empfiehlt:

10.02.2007, Therapy Sessions Austria – 5 years of [static echo] @ Arena Wien (Große Halle):

Line-Up:
Counterstrike (Moving Shadow / South Africa)
Spor (Subtitles / UK)
Chris Renegade (Renegade Hardware / UK)
Gein (Freak / U.S.A.)

Zubcore B2B Grevious (Belgium)
Splinta B2B Shroombab
Monsun B2B Menace
Chinch B2B Atex
MC Davox

Location:
Arena (Große Halle)
Baumgasse 80, Wien

Resident verlost Karten! Schreibe uns eine Mail mit dem Event als Betreff an win@resident.at. Wir wünschen viel Spaß!

Samstag, 10. Februar

Therapy Sessions @ Arena, Wien
Counterstrike, SPOR, Chris Renegade, MC Davox+ locals

Inna Jungle @ Einbaumöbel, Wien
atex, bacchus, chinch, menace...

Donnerstag, 15. Februar

Beat It @ Flex, Wien
Cuse, Lighta, Mat, Intro: Qube

Freitag, 16. Februar

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

MF-Clubnights @ THE ZOO, Wien
DJ Clipz, DisasZt, MC Davox and many more

Morphed @ STWST, Linz
Line-Up tba

1 Year strictly.beats @ Postgarage, Graz
Snare & Zonar, Res, Makeedo, birdy, Capja, MC Daxta

Samstag, 17. Februar

Wicked @ Flex, Wien
Line-up tba

Montag, 19. Februar

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 22. Februar

Beat It @ Flex, Wien
Break Pitt, Disaszt, Shroombab, Intro: DJ Beware

Freitag, 23. Februar

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51,Wien
Line-Up tba

Flowers@Kapu @ KAPU/Druzba, Linz
Line-Up tba

Samstag, 24. Februar

Vollkontakt @ Roeda, Steyr
Line-Up tba

Montag, 26. Februar

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 1. März

Beat It @ Flex, Wien
Line-Up tba

Freitag, 2. März

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

F.N.S. @ Bergwerk, Neusiedl am See
Line-Up tba

Disko404 @ Postgarage, Graz
Line-Up tba

Samstag, 3. März

Mainframe @ Arena, Wien
TC, DisasZt, MC Davox and many more

Seriouz Seriez @ Posthof, Linz
Line-Up tba

Montag, 4. März

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 8. März

Beat It @ Flex, Wien
Jedi Mind Tricks

Freitag, 9. März

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51, Wien
Line-Up tba

Montag, 12. März

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 15. März

Beat It @ Flex, Wien
Line-Up tba

Resident empfiehlt:

Das "neue" all.souled.out im Roxy Vienna!

Wie sich Ende des letzten Jahres schon angekündigt hat, wird die altbekannte Partyreihe all.souled.out nun mit hochkarätigem Line-Up aufwarten. Neben Aziz, Mat, Epsilon, Cuse, Concept, Cycle, fox:rox und MC Shnek werden dem Publikum monatlich internationale Gäste auf dem Silbertablett serviert. Marcus Intalex, Nu:Tone, Lee, Kasra, D-Bridge, Calibre, Commix, Influx UK, XRS, Klute, Kabuki, SKC, MC Stirlin, Danny Byrd, Total Science, Stress Level + TC1, Mathematics oder Laroque, um nur einige der Bookings zu nennen.

Location:
Roxy
Operngasse 24/Ecke Faulmangasse, Wien

Freitag, 16. März

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

strictly.beats @ Postgarage, Graz
Cyantific + MC Wreck

MF-Clubnights @ THE ZOO, Wien
Line-Up tba

Montag, 19. März

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 22. März

Beat It @ Flex, Wien
Line-Up tba

Freitag, 23. März

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

Pax Nicht Club @ Area 51,Wien
Line-Up tba

Samstag, 24. März

Wicked @ Flex, Wien
Line-Up tba

Montag, 26. März

Dub Club @ Flex, Wien
Sweet Susie, Sugar B, Gümix

Donnerstag, 29. März

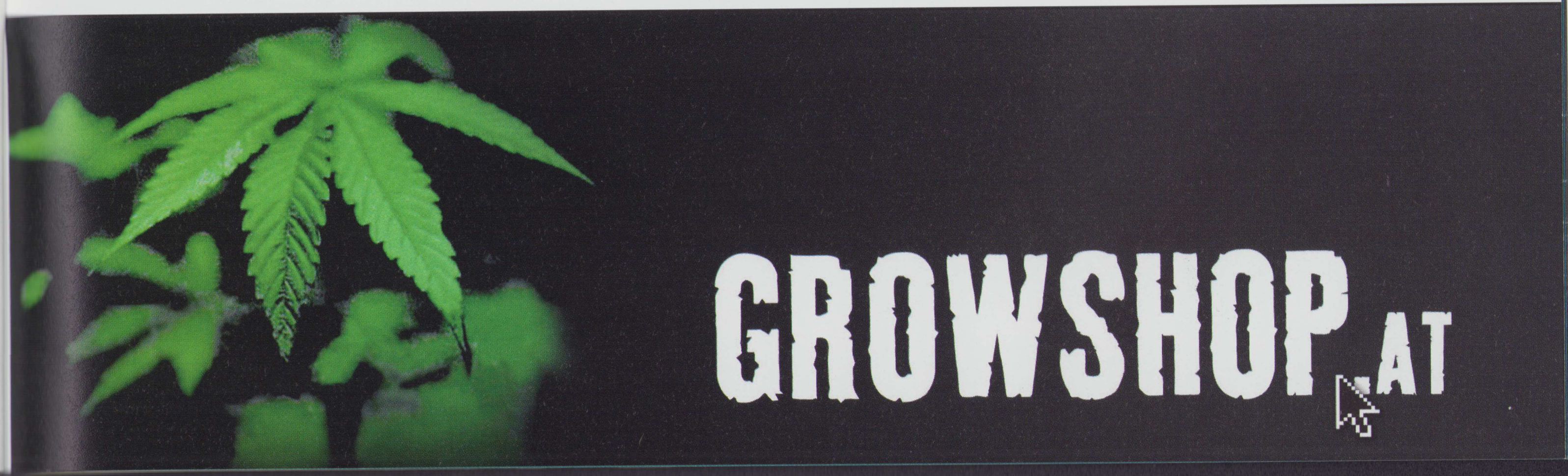
Beat It @ Flex, Wien
Line-Up tba

Freitag, 30. März

All Souled Out @ Roxy, Wien
a.s.o. Allstars, Line-Up tba

events.at@resident.at

Unsere Partner:



DUBSTEP

MEDITATE ON BASS WEIGHT

Der zweite Teil der Specials über aktuelle Breakbeat-Spielarten befasst sich mit einem frischen Sound-Entwurf, der gerade dabei ist, die Stadtmauern Londons zum Erbeben zu bringen. Mit einer stetig wachsenden Hörerschar vermittelt dieser so eindringlich wie nie zuvor die Düsternis von endlosen Straßenschluchten und suburbaner Trostlosigkeit. Die Rede ist von Dubstep.

words by Sebastian Veronesi

"London kann eine harte Stadt sein, und global gesehen sind das nicht gerade glückliche Zeiten, in denen wir leben. Dubstep ist wie ein Stöpsel an eine Hirnrinde direkt an die äußeren Ränder von Babylon angeschlossen." Kode9, 2005

Croydon, ein relativ unscheinbarer Stadtteil in der Peripherie Südlondons, um die Jahrtausendwende: Kate Moss wuchs hier auf, und die „Internatty"- Crew rund um Grooverider und Bailey kommt auch hier her. Ansonsten kennzeichnen Shoppingmall-Rohbauten, graue Parkplätze und Betonwüsten das Bild einer tristen und ereignislosen, dafür aber umso prägnanteren Atmosphäre.

Mittendrin befindet sich der mittlerweile legendär gewordene „Big Apple Record Store". Dieser war zu jener Zeit zentraler Dreh- und Angelpunkt der dortigen 2Step/Garage-Szene. Leute wie El-B von Groove Chronicals, Zed Bias oder auch Horsepower Productions – allesamt Pioniere einer düsteren und instrumentalen Welle im UK Garage und mit ihrer neuen Soundästhetik hauptverantwortlich für heutigen Dubstep – sowie eine ganze Meute junger Wilder (DJ Hatcha, Skream, Benga, Menta, Artwork, …) haben entweder ihren Arbeitsplatz im Big Apple oder nutzen den Laden um abzuhängen, neueste Dubs vorzuspielen und den favorisierten Sound zu pushen.

Generell ist UK Garage mit all seinen Varianten gerade sehr populär und es verwundert so auch nicht, dass kleine Plattenlabels, die diesen weniger nach süßlichem R'nB, sondern apokalyptisch klingendem und von TripHop, frühem Hardcore Jungle, Detroit Techno, Dub und Karibik-Einflüssen geprägten Sound vertreiben, wie die Schwammerl aus dem Boden Londons wachsen.

„Dann kam die Zeit als es ruhig um Garage wurde – die Leute kauften auch weniger. Aber wir haben einen neuen Sound daraus gemacht, mit 404 Basslines. …Wir liebten diese Basslines, wir wollten es immer dunkler und noch dunkler. Deepe Scheiße." Skream, 2005

Vor allem die Crew „Ammunition Promotions" gründet um 2001 gleich mehrere Labels: u.a. Tempa, Soulja und Texture. Außerdem veranstaltete sie auch die sagenumwobenen „FWD>>"-Clubnächte in den Velvet Rooms von Soho, ein weiterer wichtiger Impuls für die junge Szene abseits des in den letzten Zügen liegenden 2Step- und Speed Garage-Hypes. Dort werden Breakbeat (vgl. die ersten Releases auf DJ Zinc´s „Bingo" aus genau dieser Zeit), frühe Grime-Tracks und eben Dubstep vermischt und von einer Multikulti-Crowd dankend angenommen.

Anders als beim lobgepriesenen Grime kann sich die lokale Dubstep-Community zunächst von der Öffentlichkeit weitgehend unbeachtet weiterentwickeln und schafft es, ohne Medienrummel und großes Tamtam des kleinen instrumentalen Grime-Bruder einen eigenständigen Stil zu entwickeln.
In den Produktionen werden die grundlegenden Garage-Rhythmen erbarmungslos auseinander genommen und immer minimalistischer eingesetzt. X-mal durch den Filter gezogene Snare-Samples dienen als Beat-Grundgerüst und der Sound wird langsamer, düsterer und vor allem immer bassintensiver – die Reggae- und Jungle-Soundsystem-Kultur lässt grüßen.
Dazu kommen immer mehr ethnische Einsprengsel, wie z.B. arabeske Percussion-Rhythmen, Panflöten, asiatisch anmutende Melodien oder Sitarklänge. Anything goes.

„Es sind Einflüsse aller Aspekte des Lebens, nicht nur der Musik, … so viele verschiedene Stile, Künstler, Klänge und Instrumente – einfach alles! … Allerdings kann man vielleicht sagen, dass das Fundament von dem, was wir machen, Jungle ist." Digital Mystikz, 2005

Die intensive Klang- und Tieffrequenzforschung vieler Producer um 2003 bewirkt, dass der Sound nach und nach auf seine unmittelbare physische Wirkung reduziert wird. Eine noch sehr überschaubare Community lässt sich lieber von ihren monströsen Subbässen als von hysterischen Trend-Scouts voranbringen. Überhaupt beruft sich beinahe die gesamte Szene auf Ursprünge im Jungle der frühen Neunziger Jahre, auf dessen Underground-Haltung – sprich: selbst organisierte Vertriebskanäle und die Offenheit in der Musik – die Drum'n'Bass durch starre Reglementierung abhanden gekommen ist.

Trotz dieser „Anti Hype"-Haltung wird der Begriff „Dubstep" erstmals auch auf Covers bekannter Musikmagazine verwendet und immer mehr zu einer eigenen Kategorie. Internet-Blogs, die genau dokumentieren und sich um eine frühe Historisierung bemühen, sowie Piraten-Radios wie „Rinse FM" bieten eine lebensnotwendige Plattform und tragen zur weiteren Identitätsfindung entscheidend bei.

Besonders DJ Hatcha, der immer wieder neue Talente wie z.B. Skream, Benga oder die Digital Mystikz in seinen Sets unterbringt, prägt die Dubstep-Landschaft nachhaltig. Ihm wird auch die Ehre zuteil, 2004 den ersten nennenswerten Dubstep-Mix auf CD zu veröffentlichen („Dubstep Allstars Vol.1" auf Tempa). Auch zwei Compilations auf Rephlex, zur Irritation aller mit „Grime" betitelt, sorgen für neue Hörer jenseits der Suburbs Südlondons.

„Ich bin nicht glücklich mit ‚Futurismus' im Dubstep, das ist eine falsche Prophezeiung. Dubstep ist nicht irgendein Cyber-Future-Sound, es ist Jetzt-Musik." Anonym, Blackdownsoundboy-Blog, 2006

Brixton, ein weiterer Stadtteil Londons, im Hier und Jetzt: Während der „FWD>>"-Club mittlerweile ins „Plastic People" nach Shoreditch übergesiedelt ist, finden hier, inmitten einer Wohngegend für jamaikanische Immigranten, alle zwei Monate die DMZ-Partys statt. Der Rückraum einer ehemaligen Kirche wird bei DMZ, veranstaltet von Mala, Coki (aka Digital Mystikz) und Loefah, weiter für spirituelle Feiern genutzt; allerdings in einem anderen Kontext. Ein Soundsystem, das mit seinen Schallwellen nicht nur das alte Gemäuer sondern auch sämtliche Besucher zum Vibrieren bringt, ist das Herzstück dieser Partys. Dementsprechend lautet das Motto „Come meditate on bass weight!", das das besondere Flair von DMZ beschreibt.

In den letzten Monaten erlebte die Party-Reihe einen nie erahnten Aufschwung, der einmal sogar dazu führte, dass eine bereits laufende Veranstaltung in eine größere umliegende Halle verlegt werden musste. 600 Menschen, die vor dem Eingang gewartet hatten, dankten es den Veranstaltern mit der für DMZ typischen positiven und friedlichen Atmosphäre.

„Wir wollen nur riesige Lautsprecher und einen dunklen Raum, nicht mehr. Auf den Flyern ist nie mehr als Text, …wir hypen die Partys nicht künstlich. Wir sagen ja nicht einmal ‚Dubstep'." Mala, 2006

Mittlerweile hat das DMZ-Trio aufgrund des großen Erfolgs der Partys ein eigenes Label mit gleichem Namen gegründet. Das Spektrum der Soundeinflüsse hat sich noch einmal verbreitert und trägt so zu einer weiteren Popularisierung von Dubstep bei. Die Beats variieren von gerade bis gebrochen, in manchen Stücken tauchen Reggae-Elemente auf, wieder andere zitieren die Klangästhetik von Techno. DMZ ist 2006 so populär geworden, dass manche Leute aus dem Ausland nach Brixton kommen, um das unnachahmliche Flair der Party miterleben zu können. Auch die Plattenverkäufe haben sich zu vierstelligen Zahlen aufgemacht und lassen damit so manch populären Grime- Artist hinter sich.

Mitentscheidend für den Dubstep-Höhenflug 2006 war sicherlich auch ein „Breezeblock"-Feature von Mary Anne Hobbs auf BBC Radio 1 namens „Dubstep Warz", das weltweit großen Anklang fand und für einen weiteren Schub in Richtung Internationalisierung der Szene sorgte. Namen wie Skream, Kode9, Vex´d, Hatcha oder Distance gaben sich die Ehre und präsentierten einem gigantischen Publikum ihre besten Tunes und exklusive Dubs.

Doch nicht nur auf Partys oder im Radio-Format (neben BBC und regelmäßigen Internet-Streams sind vor allem Englands illegale Piraten-Stationen erwähnenswert) funktioniert Dubstep richtig gut. Der Sound ist in den letzten Jahren so weit gereift, dass er auch ganze Alben füllen kann, ohne auch nur ansatzweise zu langweilen.

Der von vielen Musikgazetten als Wunderkind betitelte Skream aka Ollie Jones, gerade 20 Jahre alt, begann im zarten Alter von 15 mit dem Produzieren. Mittlerweile zählt er zu den bekanntesten Aushängeschildern der Szene und legte vergangenen Sommer seinen ersten, lange herbeigesehnten Longplayer vor. Dass dafür so simple Production-Tools wie das Gratis-Programm „Fruity Loops" verwendet wurden, hört man kein bisschen. Dafür ist es umso verblüffender, mit welch geringem technischen Aufwand Skream es in die Tracklists von DJ-Topstars wie Ricardo Villalobos geschafft hat. So geschehen mit seinem bis dato herausragendstem Hit „Midnight Request Line", dessen szeneübergreifender Erfolg wohl für alle eine Überraschung ist, aber auch das Potenzial von Dubstep für größere Hörerschichten zeigt. Sicher ist, dass man von Skream noch einiges auf die Ohren und Eingeweide bekommen wird, schließlich kann der gute Mann von sich behaupten, mehrere tausend fertige Tracks auf seinen Festplatten liegen zu haben.

Ein anderes Album, das mehr ist als rein auf Tanzflächen-Funktionalität ausgerichtete Clubmusik, und deshalb jetzt schon als Klassiker bezeichnet werden kann, ist „Burial´s" gleichnamiges Album, erschienen auf Kode9´s Label Hyperdub.

„Ich wollte dass es reine Vibes sind, urban, der Sound den ich so liebe. Kein Genre, nur der Sound." Burial, 2006

Auf dem Cover von „Burial" ist eine nächtliche Luftaufnahme Südlondons abgebildet und genauso klingt es auch: wie ein Streifzug durch ein dunkles und mystifiziertes Abbild der Stadt. Die vielfältigsten Soundquellen von Umgebungsgeräuschen wie prasselnder Regen, Stimmfetzen oder loderndem Feuer bis hin zum Rattern der Londoner U-Bahn werden zu klaustrophobischen und morbiden Klangbildern verwoben.
Durch seinen eklektischen, experimentellen Ansatz (auch dieses Album wurde ohne Sequenzer und mit einfachster Software zusammen geschnipselt) eigentlich ein Gegenentwurf zur formalisierten Clubmusik, wächst „Burial" mit jedem Durchlauf weiter. Immer wieder gibt es subtile Klangspielereien zu entdecken; leichte Abweichungen im Timing der Beats machen das Besondere aus und ziehen nur noch mehr in den hypnotischen Bann dieses beeindruckenden und universellen Albums – egal ob am Lagerfeuer oder bei der nächtlichen Fahrt auf der Autobahn.

„Dubstep ist derzeit noch wie die Ursuppe. Aber eins ist klar. Wenn sich neue Subgenres aus den internationalen Einflüssen herausschälen, dann werden sie nach wie vor in Südlondon gebrandet." Martin Clark, 2006

Wo „Burial" unberechenbar Grenzen sprengt und deshalb eine besondere Empfehlung wert ist, wird anderswo schon wieder eifrig in neue Style-Schubladen eingeordnet.
Doch egal wie sich die aktuellsten Sparten von Dubstep nennen (momentan sind „Halfstep", „Microstep" und „Breakstep" geflügelte Worte in dieser Auseinandersetzung): Im Prinzip ist dieser Sound sowieso schon lange da gewesen. Hört man heute alte Platten von Massive Attack, Tricky oder vergleichbare Produktionen aus dem Triphop-, Ambient- oder Downtempo-Bereich, wird man feststellen, dass nur die Etikette anders ist, und hier eine Entwicklung im Gange ist, die genau genommen sogar bis in die 1970er-Jahre zu den ersten Reggae-/Dub-Soundsystemen zurück reicht.
Doch auch die Verbindungen zum Drum'n'Bass des 21. Jahrhunderts sind vielfältig. Juju, Tech Itch, Amit, Hijack (übrigens Skreams großer Bruder), Spirit, MC Jakes, DJ Zinc, um nur einige zu nennen, können entweder mit eigenen Dubstep-Tunes aufwarten, lassen typische Elemente in ihre eigene Klangästhetik einfließen oder sind sonst irgendwie in der Szene aktiv.

Dies alles ist einer rasant wachsenden Gemeinschaft zu verdanken, die seit dem vergangenen Jahr nicht mehr nur in England (Bristol sei hier noch als löbliche Alternative zur Hauptstadt erwähnt), sondern in allen Ecken der Welt – ob Sao Paolo, Brüssel, Melbourne oder Seattle – zu finden ist. Den Kinderschuhen entwachsen, steht 2007 ein aussichtsreiches Jahr bevor, mit der (noch) offenen Frage, wie der bevorstehende Crossover mit Baile Funk, Acid-Techno oder Hyphy dann wohl klingen mag.

Unabhängig davon, wie sich die Musik unter all diesen neuen Perspektiven weiterentwickeln wird, bleibt zu wünschen, dass Dubstep in diesem Jahr, oft als zu chillig zum Tanzen, party-untauglich oder als typische 2nd-Floor-Musik abgestempelt, auch im deutschsprachigen Raum öfters mal den Sprung vom heimischen Kofferradio auf die großen Soundsysteme der städtischen Clubs schafft. Frei nach dem Motto: „Einmal gedroppt – nie mehr gestoppt."

Infos

www.dubstepforum.com – DAS Forum
gutterbreakz.blogspot.com – Links zu Mixes, Reviews und anderen Blogs
blackdownsoundboy.blogspot.com – Storys, Interviews etc.
www.bouncerecords.biz – Bestens sortierter Online-Plattenshop
www.rinse.fm – Londons Piratenradio inklusive Stream
www.freakcamp.net – Berliner Dubstep-Crew

PLATTENREVIEWS
DNB SINGLES

AXIOM – Vendetta/Sanctuary (Red Light Records)

Der Schweizer Axiom serviert uns zwei heiße, darke Techstep-Roller zum Frühstück. Die Beats klingen bei beiden Tunes allerdings sehr ähnlich. „Vendetta" zeichnet sich durch ein böses Sprach-Sample und den quirligen Geräuschen, die sich rund um die Beats wickeln, aus. Intensiv und mitreißend. „Sanctuary" spielt dagegen mit bösen Atmosphären. Zum Fürchten gut. (BW)

BACHELORS OF SCIENCE feat. AUDIO ANGEL/JERICHO – Nobody's Fault/Redeemed in Dawn (Santorin SAN022)

Tübingens finest did it again! Santorin Records kommt hier mit zwei ganz delikaten Rollern. Die Bachelors of Science aus San Francisco, die bald auf Horizons ihr Soloalbum anstehen haben, liefern mit „Nobody's Fault" einen souligen Vocal-Tune mit gelungenen Drums und flotten Organ-Chords. Die B-Seite steht dem BOS-Tune um nichts nach, Jericho liefert eine Ladung Deepness, die an D-Bridge's „True Romance" erinnert – buy on sight! (INT)

CALIBRE – Like It Is / The Way You Move (Innerground/INN018)

Innerground: Klappe, die Erste. Sanfte Deepness meets Intelligent Dance Music. Ganz sachte schleicht er sich in unseren Gehörgang, der deepe melodische Sound vom irischen Wunderfabrikant Calibre. Die Vocal-Samples, auf „Like It Is" mit Piano- und Orgeltönen und auf "The Way You Move" mit Xylophon und klingelnden Hi-Hats verknüpft, offenbaren stetige Reifeprozesse in den Tunes dieses Künstlers. (MH)

SINGLE OF THE ISSUE

CALIBRE- Carry Me Away / Mr.Right On (Signature/SIG010)

Ungemein entspannten Stoff liefert wieder mal Irlands Soul-Export Calibre. Ob dermaßen verträumte Musik dazu geeignet ist, Leute im Club zum Tanzen zu bringen, sei mal dahingestellt. Pianos, ein verhalltes Jazz-Saxophon und allerhand unauffälliges, aber effektvolles Drumherum wird in ein stimmiges Ganzes verwandelt, dem auf Dauer nur ein bisschen die Abwechslung in den monoton werkenden Drumloops abgeht. Für verregnete Sonntag-Nachmittage. (S.V.)

CEBRAL PRODUCTIONS/N.PHECT - Exposure/Shitfunk (Full Force Recordings/FF008)

Überraschungen gibt's bei FF008 keine. Aber das macht gar nix: Hier wird über alles drübermarschiert, was bunt ist. Cerbral Productions schieben eine gnadenlose Neurofunk-Walze aus hoch angereichertem Plutonium vor sich her und N.phect macht mit „Shitfunk" den Tune, den Weltraumfrachter-Piloten in ihren orbitalen Space-Truckstops so gerne hören. Für Freunde des futuristischen, darken Neurofunk sicher ein Tipp. (ego)

CLIPZ – Download / Get Down (Audio Zoo / AZ001)

Clipz vom Full Cycle Camp gesellt sich mit dem ersten Release von „Audio Zoo" in die stetig wachsende Riege der Labelowner. Mit „Download" gelingt ihm dann auch gleich auf Anhieb ein Hit im Clipz-Style – Wobble und Bleeps Galore - der mit einem Augenzwinkern die brisante MP3 vs. Vinyl Diskussion aufgreift. Die B-Seite kommt dann auch in ganz traditionellem Clipz-Style: Fernost-Samples und deepe Wobble-Bassline – wer's mag… (INT)

DEEP INC – Seven Stars / Velvet (Innerground/INN019)

Innerground: Klappe, die Zweite. Essen goes Sao Paulo. Reicht nicht ganz an Calibre heran, trotzdem schwingt das Wörtchen "Deep" beim Klang sofort mit. Besonders bei der B-Side „Velvet" entführen uns Codex und Bass alias Deep Inc auf eine stimmungsvolle Reise mit viel Dub, spacigen Tönen und einer schwingenden tiefen Melodie. Kein Wunder, dass Marky so etwas gerne auf Innerground signt. (MH)

DO THE MATH/SABRE feat. JENNA G – The Late Late Show / NYC (Emcee Rec)

Do The Math haben wohl etwas zu spät nachts produziert, denn der Tune klingt ein bisschen einschläfernd. Aber wer ruhigeren Drum'n'Bass zu schätzen weiß, für den kann der Tune trotzdem ein Anspieltipp sein. Mehr Höhepunkte setzt jedoch „NYC" mit einer deepen Bassline, Piano und wie immer wunderbarem Gesang von Madame Manchester: Der Soundtrack zum Yellow Cab-Ride durch den Big Apple. (MH)

ENEA / CATIVO - Kill / My Soul Go To Heaven (Have-A-Break Recordings/HAB05)

Bayerns Newcomer-Label mit gleichnamigem Online-Plattenshop unter den Fittichen von Christian Lenz aka. „Mow" hat bereits das fünfte Release am Start. Beide Tracks sind sehr ausgereift produziert, besonders die Drums klingen sauber und knackig. Zwar sind die Hooklines nicht gerade neu und innovativ, aber unterschiedlichste Klangelemente wie Zupfgitarre oder Vokal-Samples sorgen auch so für genug Abwechslung. (S.V.)

FX 909- The Request / Dum Dum Dub (Touchin Down Productions/TDP006)

Zwei Tracks mit völlig unterschiedlichen Qualitäten liefert FX 909 aus Frankreich ab. „The Request" legt mit ausgeklügelten Power-Beats, kühlen Synthie-Flächen und einigen Vocal-Fetzen („Don´t you know how i feel?") die Messlatte ziemlich hoch. Ganz anders die B-Seite. Ein beschwingtes Reggae-Zitat wird zum Gute-Laune-Track ausgebaut. Track Eins richtig melancholisch, der andere ein bekiffter Ohrwurm. Was will man mehr… (S.V.)

JEBAR & FOYER – Rhytual / Rhytual (Big Bud Rmx) (Blu Saphir Dub)

Original und Remix vom Akzente setzenden Meister Big Bud haben zwei Sachen gemeinsam. Erstens: Den treibenden Hintergrundsound, ein beim Break schön mysteriös klingendes Melodiepattern, dessen Schlichtheit (bestehend aus nur zwei Keys) sich in diese Komposition wunderbar einfügt. Zweitens: Beide sind so gelungen, dass das deutsche Label uns mit ihnen ein hörenswertes Release präsentiert. (MH)

RECOMMENDED

KABUKI – Fever Pitch / Lunar Phase (Combination Records / CORE046)

Kabuki aus Frankfurt, seines Zeichens deutscher Großmeister des Liquid Funk, liefert für die Düsseldorfer von Combination zwei solide Tunes. „Fever Pitch" glänzt mit einem schönen Piano-Arrangement, das nach dem Drop dann recht passend von Bässen der verzerrteren Art unterstützt wird. „Lunar Phase" geht in eine ähnliche Richtung, funky und Dancefloor-orientiert, aber doch um einiges ruhiger als die A-Seite. (INT)

KLUTE – Most people are dicks/Revolution (Shogun Audio/sha010)

Alles am Punkt. Klute zeigt, wie es ohne Schnörkel und Haken geht. Ein wahrlich rustikaler, rollender Tune ist „Most people are dicks" geworden: eine deepe, klassische Reece-Bassline und ein spooky Leadsound ziehen sich als roter Faden durch das fein abgestimmte Arrangement. „Revolution" geht ähnlich, nur dass hier ein freundlicher, träumerischer Vibe vorherrscht. Durch das Vocal-Sample wird noch ein bisschen Dancehall-Kifferromantik injiziert. Schön! (ego)

MATIZZ / ELECTROSOUL SYSTEM- Through My Eyes (Future Engineers Re-Set) / Aura (Camino Blue/CAMINO12004)

Beherzte Tunes mit deutscher Beteiligung gibt's abermals auf Camino Blue. Der Remix auf der A-Seite ist ein atmosphärischer Roller für Breitbild im Kopf, der an eine aufgemotzte Version des typischen „Good Looking"-Sounds erinnert. „Electrosoul System" aus Russland sorgen mit warmen Synths für eine Neuauflage des schon so oft gehörten Versuchs, Lounge- und Worldmusic ins Drum'n'Bass- Schema zu bringen. Die zündende Pointe fehlt aber. (S.V.)

MISANTHROP – No Quantise EP (Subtitles058)

Subtitles steht für atmosphärischen Neurofunk mit Niveau. Die schwierige Aufgabe, in diesem, doch schon etwas leer gefischtem Subgenre noch etwas Aufregendes zu machen, wird von Misanthrop recht gut gelöst. Er schreibt nämlich das „Funk" größer als das „Neuro". Alle Tunes geben sich betont rhythmuslastig, ohne dass die, für Subtitles übliche, sterile Atmosphäre an Ungemütlichkeit verlieren würde. Die Qualität liegt bei dieser EP im Detail versteckt. Mit viel Raffinesse gelingt es Misanthrop, den vier Tunes einen Tick mehr Leben einzuhauchen, als man das von vielen Neurofunk-Produktionen gewöhnt ist. (ego)

MTC YAW / DUB TAO – Dirty Diamond / More Trouble (Beatalistics004)

Im Schaufenster von Bremer Beatalistics Records schimmert heute das vierte Release – eine wahre Perle! Allein der Drop bei „Dirty Diamond" hat den Groove in sich, vom Track selbst natürlich ganz zu schweigen; produziert vom britischen Berliner MTC Yaw. Jamaikanisch in Vocals und Melodie entfaltet sich die B-Seite, „More Trouble", von Dub Tao aus der Hauptstadt. Das Bremer Schaufenster darf hiermit sogleich leer gekauft werden. (MH)

NEUROTIC SOUND FOUNDATION / NKOGLIAZ – Them Belly Full (rmx) / Divide & Rule (Moshi Dub)

Verrückte Lyrics und gute Laune vereinen sich auf der A-Side bei diesem Ragga-Jungle Release auf Moshi: Note 3. Deutliche Steigerung an Härte auf der B-Side; es geht hektisch zu und nach einem Vocal-Intro hört man außer variierenden Hau-Drauf-Beats nichts mehr. Vielleicht gibt es ja Preisnachlass, nachdem die komischen Nkogliaz hier so enttäuschend einen Tune abliefern. Wenn nicht, dann kann man auch mal verzichten. (MH)

PENDULUM VS. FREESTYLERS – Painkiller (Noisia Remix/Ed Solo Remix)(Against the Grain/ATG019R)

Noisia zielen diesmal mit ihrer Produktion ganz klar auf den Dancefloor. Wenn die letzten Töne des Wortes "Painkiller" verklungen sind, geht sie auch schon los, die Noisia-Monster-Bassline. Einer dieser Tracks, den man überall auflegen kann und der immer funktioniert! Der Breaks Remix von Ed Solo auf der B-Seite ist auch ganz „nett", aber leider wird er durch die Omnipräsenz des Noisia Remixes etwas in den Schatten gestellt. (DH)

PANACEA & DJ G-I-S – The Nazarene / Zurueck zu den Schatten (Position Chrome/PC63)

Die A-Seite "The Nazarene" klingt für mich nicht mehr wirklich nach Drum'n'Bass. Nach dem Intro startet ein maschinengewehr-artiger Beat, der nur durch ein paar Hi-Hats abgelöst wird. Danach passiert nichts weiter und der Track wird schnell langweilig. Die B-Seite überzeugt mich allerdings sehr: Panacea remixt "Zurueck zu den Schatten" von DJ G-I-S: Das Original wurde noch härter umgesetzt und allein der Aufbau vor dem Drop reißt alles wieder raus. (DH)

PHACE - Psycho Sampler (Subtitles/SUBTLP003SAMP)

Wie weißer Nebel kriecht das Intro von „The Feed" aufs Gehör zu. Es baut sich eine bedrohliche Kulisse auf, in der Stimmen leise flüstern und sich eine Fläche unaufhaltsam in Richtung Synapsen bewegt, um in einem Track in guter Neurofunk-Manier zu enden. Ähnlich verhält es sich mit „Reservoir". Nach einem atmosphärischem Intro taucht plötzlich eine Sirene auf um dann in einen straighten, rollenden Beat zu enden. (kay)

RECOMMENDED

RAWTEKK – Inside/Silent Rave/Your Game (Destination Rec 002)

Das Label Destination Rec. bleibt in der Label-Gründungs-Stadt. Produzent Rawtekk, der sich für das zweite Release verantwortlich zeichnet, ist ebenfalls in Hamburg zu Hause. "Silent Rave" beginnt mit einer Reece-Line und einer ravigen Synth-Melodie. Nur die Stille in dem Track fehlt. "Your Game" startet verspielter, ebenfalls mit Vocals, und entwickelt sich im Verlauf zu einem technoid angehauchten Roller. "Inside" ist eine nette Halftempo-Draufgabe. (BW)

SEBA – Forever/Your deepest love (Secret Operations/Secret Operations008)

„Seba – Forever", genau das werde ich mir auf ein T-shirt drucken lassen. Wäre ich Jungianer würde ich sagen, Seba hat mit diesem Track das Selbst des Drum'n'Bass wieder gefunden: Drums, Bass, Atmo. Nur wenige können komplexe Beats so zum Rollen bringen wie er.
„Your deepest love" ist eine Hommage an die goldenen 90er. Die Sounds werden für viele, auf High-Tech getrimmte Ohren, fast schon Lo-Fi klingen, aber gerade das macht den Charme dieses Tunes aus. (ego)

RECOMMENDED

STATE OF MIND – Choose Your Own Mission (feat. Trei) / Virgin Dub (Crisis Recordings / CRISIS007)

State of Mind aus Auckland beweisen mit dieser 12" ein weiteres Mal ihr schier unendliches Potenzial. „Choose Your Own Mission" bewegt sich in Neuro-Gefilden, vergisst aber im Gegensatz zu vielen Tunes aus diesem Genre nicht auf die Drums. „Virgin Dub" auf der anderen Seite kommt mit sehr korrektem Dancefloor-Dub – in bester SOM-Manier wunderbar fett gemastert. (INT)

TC- Jump / Flatline (D-Style/DSR011)

Über diese zwei Top-Tracks braucht man nicht mehr viele Worte verlieren, jeder wird sie kennen. TC zeigt mit „Jump", dass die einfachsten Ideen oft die besten sind. So gekonnt und im wahrsten Sinne des Wortes fett umgesetzt, bleibt einem nichts anderes übrig als euphorisiert mit zu bouncen. „Flatline", ein lustiger Trash-Pop Song, glänzt vor allem mit cheesy 80ies-Flair und den Lyrics, die gute Laune machen. Bombe! (S.V.)

PLATTENREVIEWS
DNB ALBEN

SKC – Killing me Softly LP (Commercial Suicide/SUICIDELP006)

Nagymáthé Gábor bringt sein ersten Album auf den Markt, welches als CD-Version mit 12 Tracks und als 2x2 12inch Vinylversion erhältlich ist.„Heartbreak“ beginnt mit einem Junglebeat gefolgt von einem Piano und einer noch schöneren Stimme. Ein sehr straighter Beat und ein derber Bass gepaart mit einem furiosen Thema beinhaltet „Conquest“. Beim „Offguard“ Remix bekam die Melodie des Originals einen Effekt und einen HipHop-ähnlichen Beat im Break, der sehr gut zu dem Thema des Tracks passt. “Head Over Heels” (with Matt-U) und “Tearjerker” (feat. Laura Pacheco) sind ebenso schön wie intensiv. Im Hintergrund von „Until the Break of Dawn“ knistert eine Schallplatte, eine verfemdete Stimme bahnt sich langsam ihren Weg und Flächen entstehen, die uns Träumen lassen. Alles in allem ein sehr rundes Album. (kay)

ALBUM OF THE ISSUE

SHITMAT – Hang the DJ (Wrong Music)

Henry Collins aka Shitmat, ist bekannt als Breakcore-Artist. „Hang the DJ“ ist reinster Mashcore und eine Ode gegen das herkömmliche Vinyl-DJing. Offiziell 14 Tracks, doch in Wahrheit wechselt der Sound spätestens alle 15 Sekunden, wenn nicht sogar früher. Von Dr. Alban, Shaggy, Sizzla und anderen Pop-, Rap- und Ragga-Musikern, selbstverständlich hochgepitcht bis zum geht nicht mehr, 60ies-Soul, Disco, bis hin zu darken Amen-Breakz kommt in seinem Werk alles im wilden Mix vor. Dazwischen gibt es immer wieder total zerstörte Hardcore-Kicks. Das reinste Gemetzel aus Gabber und Jungle. Für Mashcore-Fans sicher ein Ohrenschmaus. Für reine Drum’n’Bass-Headz nur empfehlenswert, wenn man Experimenten nicht abgeneigt ist.

VARIOUS ARTISTS – Next Level 2 Mixed by DJ Friction (Shogun Audio/SHACD001)

Nachdem die erste “Next Level” Mix-CD, released auf Valve Recordings, laut Presseinfo ein großer Erfolg war, hat der allseits umschwärmte und hoch gepriesene DJ Friction nun trotz überfülltem Terminkalender, Jetlag und Kopfschmerzen den zweiten Teil vorgelegt, der gleich zwei Mixes und 48 Tracks beinhaltet. Auf CD 1 ein typisches UK-Raveparty-Set von zart bis hart und dark, das vor allem durch das einwandfreie Mixing und den Rewind-freien Flow besticht. Der zweite Mix zeigt Frictions musikalischere Seite, mit einigen exquisiten Tracks angereichert und sehr chillig, über mehr als 60 Minuten aber irgendwann doch etwas langatmig. Lässt man die Frage außen vor, ob ein Studio-Mix in diesem Format heute dank MP3 noch Sinn macht, bekommt man zwei coole Friction-Sets inklusive einiger unreleaster Tunes (sicher auch 2007). (S.V.)

GRIDLOK - Break The System (Project51/P51CD-02)

Gridloks erstes Album. Im Intro tritt er an, um in seinem geheimen Labor „Project 51“ an einem audioaktiven Virus zu arbeiten, der das Ressourcen verschlingende, weltweit vorherrschende System zerstören soll. Netter Gedanke, der aber meiner Meinung nach nur halbherzig ins Album eingearbeitet wurde. Auf musikalischer Ebene wird zwar ebenfalls kein System aufgebrochen, aber trotzdem gibt es ein paar wirklich fette Tunes, die ganz oben mitspielen können (z.B. „Londons Burning“ oder „Hollywood“). Als „Mitkonspiranten“ tummeln sich El Hornet, Echo and Upbeats, sowie Dom und Optiv auf dieser wuchtigen LP. Halftime Beats, verrückte Sounds und ein Bass, der sich unglaublich crisp und zermalmend von Track zu Track wälzt, können als Trademarks hervorgehoben werden. Erhältlich als 3LP oder 2CD. (ego)

DRUM & BASS - JUNGLE - OLDSCHOOL

have-a-break.org
online recordshop

...all facetz`
of DRUM&BASS

join www.h-a-b.org

PLATTENREVIEWS
BREAKS ▸ GRIME ▸ DUBSTEP

A:MAVER – I Need A Beat, You Need A Bleep/Switchline (MTR2303)

Der italenische Breakbeat-Produzent A:Maver setzt bei “I Need A Beat, You Need A Bleep” auf einen sehr straighten, treibenden Beat. Dazu gesellen sich Bongos und klassische Bleep-Sounds. Am Dancefloor sicherlich ein wahrer Rocker. Die B-Side „Switchline“ beginnt ebenfalls straight, wandelt sich im Verlauf aber zu einem eher klassischen Breakbeat-Rhythmus. Schön ausgereiftes funky Tool. (BW)

BENGA&WALSH/WALSH&KROMESTAR - Military / Panik Room (Hotflush/HF014)

Auf der A-Seite bekommt ihr von Benga & Walsh einen schön aufgeräumten Dubstep-Track um die Ohren. „Military“ beginnt eher ruhig, nach einer Minute setzt aber schon eine dicke Bassline ein. Nette Synthesizer-Sounds gepaart mit verzerrten Bässen wissen zu überzeugen. Auf der AA-Seite servieren euch Walsh & Kromestar einen Roots-Dubstep-Track, der eher zum Entspannen einlädt, aber nicht langweilig wird. (DH)

DIGITAL BREAKZ FOUNDATION – Come Closer (Original/Boy 8-Bit Remix)(BBR030)

Bei diesem Release sticht vor allem der Boy 8-Bit-Remix hervor. Boy 8-Bit kennt man sonst ja eher von seinen Remixes für Dave Clark. Hier macht er aus dem sehr minimalistischen Original einen wahren Dancefloor-Rocker. Der stark analog-klingende Bass-Synthsound kombiniert mit straighten, Vierviertel-Drums kickt ordentlich. Beim Original wirkt die in die Länge gezogene Bassline etwas langweilig. (BW)

RECOMMENDED

DROP THE LIME – We Never Sleep (Tigerbeat6)

Drop the Lime, Luca Venezia aus New York City, legt mit “We Never Sleep” ein Album auf den Tisch, welches sich wie gewohnt eines wahren Genre-Mashups des gesamten Spektrums elektronischer Musik bedient. Die Tracks klingen alle sehr Lo-Fi (kaum Höhen), sind aber sehr detailverliebt. Seine soulige Stimme gibt einigen der elf Stücke auf dem Album („Turn Out the Light“ oder „Devil’s Kicks“) einen weichen, persönlichen Touch. Berührend und mitreißend zugleich. Drop the Lime bedient sich sämtlicher Einflüsse – von Grime, Dubstep, funky Breakz, über Jungle bis Techno. Der obligatorische 4/4-Beat unterbricht einen Großteil der Stücke und sorgt für Abwechslung innerhalb der Tunes (z.B. beim Opener „Wake Up Call“). Im Gesamten ein sehr individuelles, bunt gemischtes Album für eine offene Hörerschaft. (BW)

FLORE – Need You (Original/Darftphunk Remix)(UKSPL016)

Die französische Breakbeat-DJ und Produzentin Flore schafft mit „Need You“ einen wahren Hit. Stark beeinflusst von Disco und House wirft sich der Tune von Anfang an mit voller Wucht ins Partygeschehen und bleibt dort. Eine groovige Bassline wird ergänzt durch ein Frauen-Vocal, immer gestoppt durch kleine Breakz. Der Remix von Darftphunk bleibt nah am Original, hinzu kommen lediglich ein paar Acid-Synths. (BW)

MARSCHMELLOWS – It Ain't Right (Original/B-Phreak Remix) (GENE POOL 01)

Nach dreijähriger Pause sind die durch ihre Trip Hop-Produktionen auf Labels wie Infracom bekannten Produzenten DJ Wicked E. und Roland Hackl, zusammen die Marschmellows, zurück mit einem phatten Breakbeat-Vocal-Track. It Ain't Right kombiniert dreckige Vocals mit steppigen Beats. Mc Sirreals Raps reihen sich wunderbar im Flow ein. Der Remix des deutschen B.-Phreak kommt dann noch eine Spur trippiger rüber, der weiche Bass rundet den Tune auch schön ab. (BW)

RUFF SQWAD - Guns'n'Roses Vol. 2 (RUFF SQWAD / RSCD2)

Willkommen in East-London. Der Heimat der Ruff Sqwad. Eine Crew um fünf rappende MCs und drei Produzenten, die zeigen, dass es sich bei Grime nicht nur um einen Mini-Hype handelt. In gewissen Teilen ist es eben auch eine Lebens-Einstellung, die die jungen Buben mit viel Gefühl und ein wenig Roughness nach außen tragen und dabei ein wunderbares Händchen ins Sachen Pop-Sampling beweisen. So klingt ein „Died In Ur Arms“ fast besser als das Original der „Cutting Crew“. Aber auch mit komplett eigenen Beats wie die von „War“, „Breath“ oder „London“ zeigt die Ruff Sqwad, was für ein Potenzial in den Londoner Kids noch so steckt. Unterm Strich ein Album das zwischen dreckigem Grime, viel Gefühl und Tiefgang immer wieder hin und herpendelt und deswegen wie gemacht ist für die Klassiker-Schublade. (tb)

SCREWFACE – The Day The Earth Stood Still/Army Of Darkness (HB022)

Das Label Hardcore Beats präsentiert den dritten Album-Sampler „Hardwired“ und hält seine Versprechen. Beim Intro von der A-Side stockt einem der Atem, so dramatisch beginnt der Tune. Ansonsten stehen noch stark komprimierte Basslines am Programm und die Drama-Melodie setzt wieder ein. Bei „Army Of Darkness“ gruselt es einen gleich zu Beginn, wenn die darken Slow-Motion-Amens einsetzen, ist aber alles vorbei. (BW)

SKREAM – Skream! (TEMPACD08)

Skream ist das, was Goldie für Jungle und Dizzee Rascal für Grime war. Die Vorzeige-Figur der Szene. Schuld daran ist sein Überhit „Midnight Request Line“. Eine Dubstep-Bass-Knaller, der sogar von Über-DJs wie Gilles Peterson und Ricardo Villalobos gespielt wurde. Ähnlich bombastisch ist auch sein Debut-Album „Skream!“. Nicht nur, dass man durch die extrem tief wummernden Basslines gut massiert wird. Nein, auch steckt in jedem Track ein spezieller Groove. So erfrischt ein „Check It ft. Warrior Queen“ durch die verschiedenen Tempo-Wechsel oder „Summer Dreams“, das mit gutem Gewissen gern auch in einer Lounge gespielt werden kann. Das ist die große Stärke von Skream. Die Wirkungs-Vielseitigkeit seiner Tracks. Klasse auch „Tortured Soul“, „Blue Eyez“ und natürlich „Midnight Request Line“. (tb)

SHACKLETON – Massacre/New Dawn (SCUBA005)

Shackleton veröffentlicht diesmal nicht auf seinem eigenen Label Skull Disco, sondern auf dem Sublabel von Hotflush: Scuba. Wer seine letzten Releases kennt, wird von diesem nicht sonderlich überrascht sein. Massacre und New Dawn klingen leider sehr gleich. Shackletons Vorliebe für Urwald-Bongo-Congo-Sounds schlägt auch hier durch, so dass man sich vorkommt wie zwischen Aborigines beim Regentanz. (sy)

TOM REAL vs. ROGUE ELEMENT – Feel My... (Original/Madox Remix)(FB046)

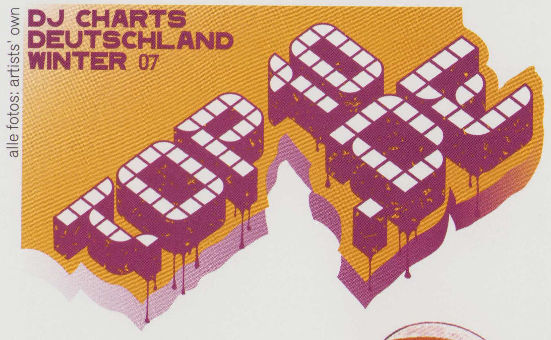
“Feel my...” startet mit einem ausgereiften Drumwork, was sich durch den gesamten Tune zieht, in den Flow. Man merkt sofort, dass Tom Real kein Newbie ist. Es folgt ein minimalistischer Aufbau, der Bass bleibt auf einer Note, harmoniert mit den Drums perfekt, und auch das Synth-Gewitter ergänzt den Tune. Der Madox-Remix bleibt straight und trifft exakt den derzeit angesagten Vibe im Breakz-Biz. (BW)

TECH ITCH – Distort/One of Us (Ascencion Records/ASC003)

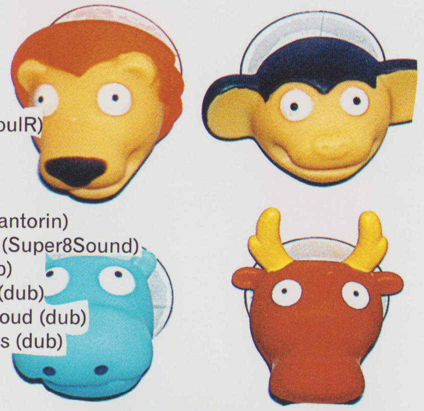
Tech Itch ist in der DnB Szene kein unbeschriebenes Blatt mehr und versucht auf seinem Label Ascension neue Wege in Richtung Dubstep zu gehen. Das nun schon dritte Release lässt seine Roots komplett durchsickern, so dass Distort wie ein runtergepitchter Drum’n’Bass-Track klingt. One of Us geht schon eher in Richtung Dubstep, der sehr atmosphärisch, düster und mit TechItch-iden Einflüssen daher kommt. (sy)

DJ CHARTS DEUTSCHLAND WINTER 07

alle fotos: artists' own



Santorin (Ambassadors)



1 Mist:i:cal – Eleventh Hour LP (SoulR)
2 Young Ax – Untitled (Dub)
3 Kjell – Sign Of The Ages (dub)
4 Spirit – Axis (Inneractive)
5 Jericho – Redeemed in Dawn (Santorin)
6 Santorin – Confidential Thougts (Super8Sound)
7 Concept & Shnek – Cityheat (dub)
8 Will Miles – Sweet Sticky Thing (dub)
9 Contour & MC Coppa – Storm Cloud (dub)
10 Subz & Matik – Lighthouse Blues (dub)

Nursa (Trust In Music)

1 J Majik – Crazy World (RedSpider)
2 Taxman – Embalmer (Frontline)
3 The Force – Dub 2 Africa (S-Type)
4 Soundclash / Optimist – Bass Bubble (XS)
5 nursa – smashed mirror (Trust In Music)
6 Die & Clipz – Number 1 (Full Cycle)
7 G Dub – Atlantic (Propaganda)
8 Baron – Drive In, Drive By (Breakbeat Kaos)
9 Agent Alvin – Circuit Breaker (Full Cycle)
10 V.A. – Feed The Culture EP (Trust In Music)

Miss Redflower (Electrostatic / Steppaz)

1 Miss Redflower – Big Deal (unsigned)
2 Counterstrike & Genr8 – Grey Matter (forth. Evol Intent Rec.)
3 Current Value – Excellence (Algorythm)
4. Centaspike – Fearing Fear (forth. Obcsene)
5 Counterstrike – Snuff (Algorythm)
6 Donny – The Forgotten (Barcode)
7 Current Value – Fear (Future Sickness)
8 Dom & Gridlock – Hooked (Tech Itch & DSL remix) (Project 51)
9 Tech Itch ft. MC Jakes – Retribution (Penetration)
10 Corrupt Souls – Wounds Plaster (Freak)

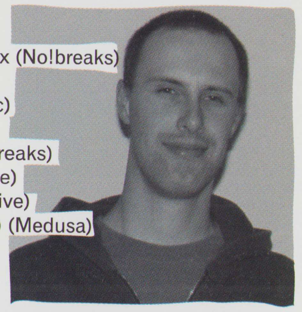
Soulgrifter (bass.unlmtd / liquidradio)

1 Soulgrifter – Bubblegum (dub)
2 Soulgrifter & MC Gee – Sound of Life (dub)
3 TC – Jump (D-Style)
4 SKC – Cold Sweat (Commercial Suicide)
5 CLS – Black & White (Med School)
6 Q-Project – Better Days (C.I.A)
7 Soulgrifter – Basic Instinct (dub)
8 Tommy Boy – Love & Happiness (V Recordings)
9 J Majik & Wickaman – Smokin' Herb (Technique)
10 Craggz & Parallel Forces – Train Track (Product Rec.)

DJ Sickhead (NSF / Exegene)

1 Neurotic Sound Foundation – Big Time! (Dubplatelet)
2 Equinox – Roy Ting (Subtle Audio)
3 Alaska & Seba – Back from Eternity (Artic Music)
4 MACC – If ... (Outsider)
5 Outlook – Setisfy (Architecture)
6 Breakage – Panic Room (Inperspective)
7 Fanu – Leave the Natural World Behind (13 Music)
8 Paradox – Give the Drummer Some (Paradox Music)
9 Sub – Shintonew (Thermal Dub)
10 Nucleus & Paradox – Elusion Theme (Version) (Paradox Music)

HNS (Audiomassive / No!Breaks)



1 Nize5ive & Pitch`n Sulphur – Creative Wax (No!breaks)
2 Cooh – Love in Cage (G2)
3 Fracture + Neptune – Boogalou (13 Music)
4 Spor – Ultimate Technology (Barcode)
5 Scary & Bad Matter – Giant Warrior (No!breaks)
6 Dylan – Human Error (Renegade Hardware)
7 Amit – The Tube (Outrage Rmx) (Inneractive)
8 Bad Robot – Good Evil (The Dawn of Man) (Medusa)
9 Break – Breathless Vip (DNAudio)
10 Pascal – Real Vibes (True Playaz)

Cy:mon (Fire Session / Trust In Music)

1 Ways – Beyond (DOA)
2 Natural MC feat. Simpleton – Coca Cola Gal (Hustlin' Beats)
3 Taxman – Embalmer (Frontline)
4 TC – Jump (D-Style)
5 Rob Sparx – Re-Rub (Z Audio)
6 Shimon – Crossbow (Ram)
7 Redeyes – Pusherman (Bingo)
8 Johnny Cash – Trust Remix (Dub)
9 Dillina – Who You (Valve)
10 Cymon – Cribbs (Nursa Remix) (TrustInMusic)

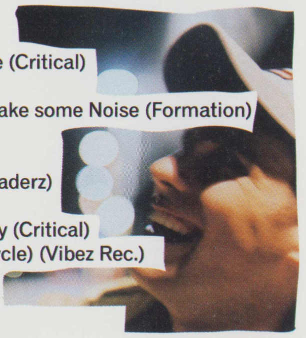
The Green Man (Basswerk)

1 N.phect & Dizplay – White Russian (State Of Mind Rmx) (Basswerk dub)
2 Break – Evil Twin (Symmetry)
3 The Green Man & Big Bud – The Saxon (dub)
4 Stress Level TC1 & Jenna G – Lost in Music Part 2 (dub)
5 Break – Yes (Commercial Suicide)
6 Telmo A – Lion Youth (dub)
7 Dabs – Far Cry (dub)
8 Subz & Matik – Lighthouse Blues (dub)
9 Optical, Louis Smith & Darrison – Concrete (Virus)
10 Survival System – Caught On me (Dispatch)

RESIDENT REDAKTIONS CHARTS

Spor – Knock you down – Lifted
State Of Mind – Dune – Subtitles
N.phect & Dizplay – White Russian (State of Mind rmx) – Basswerk
Social Security presents Crisis Loan – Trip 2 The Stars – Beatalistics
Limewax – M.o.t.d. – Obscene
Noisia & Teebee – Time stops – Subtitles
Calibre – Like it is – Innerground
Rcola, Murda & Bass Nacho – Cowboy run – Jungle xpeditions
Twisted Individual – Bum Troubler – Griduk
Demo – Cry of War – Barcode

Mat (Future Beatz / all souled out)



1 Concord Dawn, Chris.Su – Sacrifice (Critical)
2 d.kay – Twin Peaks (brigand)
3 Influx.uk /Peshay/ SS feat. Kay – Make some Noise (Formation)
4 d.kay, Epsilon – Jericho (brigand)
5 Funktastics – Honey (dub)
6 Concept&Shnek – Watertheme (Invaderz)
7 Chris.Su – To heal (Critical)
8 CLS – With no light to guide my way (Critical)
9 Concept&shnek – Open Up (feat. cycle) (Vibez Rec.)
10 d.kay, Mat – Junglefunk (brigand)

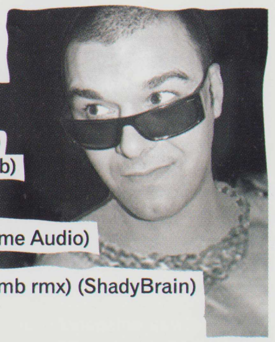
DJ CHARTS ÖSTERREICH WINTER 07

alle fotos: artists' own

Pandora (Junglistic Sistaz / Mainframe)

1 Bengal & Sylo –Rememba Dis (Undiluted)
2 G Dub – Give it to me (Frontline)
3 Twisted Individual – Vegetarian Meat Mash (Zombie Rec.)
4 Insideinfo – Concentrate (Ganja–Tek)
5 Wickaman – untitled (White)
6 DJ Probe & Sylo – Dreadnaught (Viper Rec.)
7 Krust – Maintain (TC Rmx) (V Rec.)
8 DJ Spice – Nasty Bass (Grid & B2B)
9 Firefox – Full Contact (Chronic)
10 Twisted Individual – Alien (Grid & B2B)

Break Pitt (Mainframe)

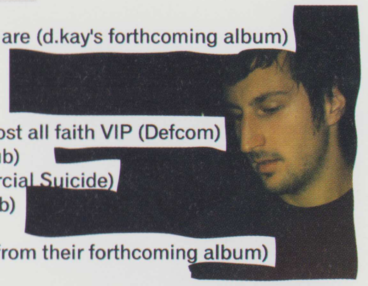


1 Ruckus Keepers – Orient Express (dub)
2 Catacomb – Trashmouth (Prspct)
3 Complex – Existence (Full Force)
4 Dax j & Trillium – Slow da bass (Xplicit)
5 tenchu+zo0L – Renegade Interface (dub)
6 Ruckus Keepers – The Tank (dub)
7 tenchu+zo0L – NWO (dub)
8 N.phect & Dizplay – Campaign (Syndrome Audio)
9 Alkor – Neuropean (dub)
10 Misanthrope – Strange Planet (Catacomb rmx) (ShadyBrain)

tenchu (maniax.at/Overdue.at)

1 Concept&shnek – Open Up (feat. Cycle) (Vibez Rec.)
2 CLS & Wax – Black&White (Med School)
3 tenchu+zoOL feat. velandinho – Something new (dub)
4 Audio – Warehouse (Freak Rec.)
5 Generation Dub, Taxman – Snowman (Propaganda)
6 Noisia vs. Teebee – Shower for an hour (Subtitles)
7 tenchu+zoOL – Antimatter (dub)
8 Break vs. Survival – No I.D. (Quarantine)
9 Aspect – Underworld (Renegade Hardware)
10 Gridlok – Wake Up (Project 51)

Raw.Full (ill.skillz / Virus / Metalheadz)

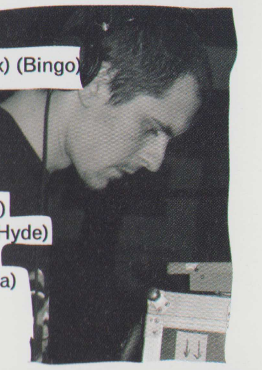


1 d.kay feat. stamina – All that you are (d.kay's forthcoming album)
2 SKC – Destroy (dub)
3 ill.skillz – Genesis (dub)
4 Nu:tone – Beatnik (Hospital)
5 Kryptic Minds & Leon Switch – Lost all faith VIP (Defcom)
6 Denius – For the small things (dub)
7 Amit – Suicide Bomber (Commercial Suicide)
8 Concept & Shnek – City Heat (dub)
9 Chris.Su & tc 1 – Untitled (dub)
10 Calyx & Teebee – Find yourself (from their forthcoming album)

Body & Soul (BC Uk):

1 Body&Soul – Pure (dub)
2 Phace – Reservoir (Subtitles)
3 Future Prophecies – Wonderland VIP (dub)
4 The Quemists – Let there be light (Ninja Tune)
5 Body&soul – Walk (BC)
6 17thBLVD – Memories (BC)
7 TC – Flatline (d-style)
8 17thBLVD – Sorry (dub)
9 Inflame, DisasZt, Fox.rox – My dear (dub)
10 Snitch Bros. – Get in the ring (rob.stp rmx) (dub)

Nebula (Groove Bagasch Sound System)



1 Skream – Midnight Request Line (Zinc rmx) (Bingo)
2 Xample – Soundclash (Frequency)
3 Clipz – Download (Audio Zoo)
4 TC – Jump/ Flatline (d-style)
5 Die, Clipz – Number 1 (Full Cycle)
6 TC – Deep (d-style)
7 Coda + Samy Sanchez – Come down (dub)
8 Crystal Clear ft. Spikey t – Blaze (Jekyll + Hyde)
9 Insideinfo – Concentrate (Ganja-tek)
10 Jaydan – Wasted (G dub rmx) (Propaganda)

Constant.Change (Rasselbande Crew)

1 Sci-Clone – Everywhere i go (Metalheadz)
2 Kubiks & Lomax – Find a way (Rubik Records)
3 Noisia – Omissions (Vision Records)
4 Jenna G/Commix – Healing (Bingo)
5 Unto Jah – System Noise (Renegade Hardware)
6 Ram Trilogy – Incoming (Ram Records)
7 Love006 – Out of Breath (Love Records)
8 StereoTypz – Costa del Essex (White)
9 ME – This list is different in an hour (Really)
10 TZODPQJY WT USPDJL211 – BOZUJNF (Diverse Products)

fotos: artists' own

t zones T··Mobile··· & resident drum'n'bass magazin

2007 beraten wir t-zones in ihrem Sortiment abseits von Viva und Ö3 Mainstream Musik.
t-zones ist im Bereich der elektronischen Musik dank unseres Partnermagazines Electronic Beats bereits sehr gut ausgerüstet. Drum'n'Bass sucht man bisher jedoch vergeblich. Daher werden wir zu Beginn Electronic Beats' Rubrik verstärken. Sollte die Nachfrage uns Recht geben, wird es eine eigene Drum'n'Bass Rubrik geben.

Vom aktuellen Sortiment kann man sich via einer SMS mit "**RESIDENT**" an **08282 676 222** ein Bild machen.

TRACKLIST

www.santorin.de // www.resident.at

01 Simon V	Heat Surge	(dub)
02 Cycom	Nightflight	(Santorin)
03 Duo Infernale	Concrete Jungle	(Santorin)
04 Santorin	Supernatural	(Under Construction)
05 Drumatic	Lord Of Lords	(Santorin)
06 Jericho	Redeemed In Dawn	(Santorin)
07 Cycom	Control	(Breakin)
08 Alpha Omega	Chasing Dragons	(Santorin)
09 Concept & Shnek	Cityheat	(dub)
10 Redeyes	Blenders	(Santorin)
11 Bachelors Of Science + Audio Angel	Nobodys Fault	(Santorin)
12 Young Ax	Midnight Sun	(Santorin)
13 Simon V	Lighthouse	(Santorin)
14 Santorin	Confidential thoughts	(Super8Sound)
15 Santorin	Between Two Worlds	(Under Construction)
16 Submorphics	What She Wants	(Progress)
17 Simon V & Telmo A.	Days Like This	(Santorin)

Hier ist sie also: die erste resident'sche Mix-CD in diesem noch so jungen Jahr! Vergangen ist der Weinachtsstress der vergangenen Wochen und auch von diversen Weihnachts-, Silvester- und Neujahrsfeiern sollte man sich mittlerweile wieder etwas erholt haben. Bereit, die nächste Zeit nun wieder etwas entspannter anzugehen? Wunderbar! Mix-CD in den CD-Player legen, Sound aufdrehen, zurücklehnen und die Musik genießen!

Präsentiert wird euch der aktuelle Mix, der von seinen Machern, Santorin, „Ambassadors Mix" getauft wurde. Mehr Infos zu diesem Künstlerkollektiv und dem gleichnamigen Label findet ihr in diesem Heft, in der Rubrik „Labelcheck". Diese CD bietet einerseits einen groben Überblick über die auf dem Tübinger Label veröffentlichten Tunes: Genannt seien hier zum Beispiel jene von Duo Infernale, Simon V und Young Ax. Andererseits werden in „Ambassadors" unter anderem eigene Tracks gefeatured, welche wiederum auf den britischen Labels Super8Sound und Under Construction released wurden.

Diese knapp 75-minütige und insgesamt 17 Tracks umfassende CD zeichnet sich durch schöne Melodien, smoothe Beats mit sanftmütigen Basslines sowie einer ziemlich verträumten Atmosphäre aus, von welcher man sich sehr leicht verzaubern lassen kann. Als sommerlich sonniger Mix ist sie außerdem ein herzerwärmendes und farbenfrohes Kontrastprogramm zum kalten und grauen Winteralltag. Taucht also ein in die Welt des deepen Sounds und lasst euch auf dieser Reise vom positiven Vibe dieses Mixes begleiten!

Besonderer Dank geht an dieser Stelle an Eristoff Tracks für den treuen Support, der es uns ermöglicht, jeder Ausgabe unseres Mags eine neue wunderbare Mix-CD beizufügen!

myspace is yourspace is www.santorin.de
shop around the clock: santorin.de/music
contact & booking: residents@santorin.de

Thanks!

SANTORIN

RESIDENT ABO 16euro
(inkl. MWST, MIXCDs und LIEFERUNG NACH HAUSE)
www.resident.at

RESIDENT Nr7
Das nächste resident erscheint
Anfang April'07

Über Geschmack muss man streiten!

Hör nicht einfach weg, wenn Bad Music läuft.
Tu was dagegen!

IM NAMEN DER MENSCHLICHKEIT:
STOP BAD MUSIC!

Zu Hause kann man ja seinen musikalischen Geschmacksverirrungen nachgehen, aber bitte nicht dort, wo's jeder hören kann. Die Öffentlichkeit hat das Recht, von Bad Music verschont zu bleiben.

Zeige Zivilcourage, indem du bei der nächsten Zwangsbeglückung einschreitest – einfach die STOPBADMUSIC-Karte dem Musiksünder mitten ins Gesicht strecken!

STOPBADMUSIC.COM
EINE INITIATIVE VON ERISTOFF® TRACKS

« Hilfe zur Besserung

Unterstütze den Musiksünder auf seinem Weg zur Besserung – mit dieser CD als Beispiel für wirklich gute Musik. Trotzdem sollte sich der Betroffene in jedem Fall auch einer fundierten Musiktherapie unterziehen. Schriftliche Anmeldung unter www.stopbadmusic.com

ERISTOFF is a registered trademark and the wolf device is a trademark.
ERISTOFF unterstützt den verantwortungsvollen Konsum von Alkohol ab 18 Jahren.